

88 GRATIS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS 88

SUPER JUEGOS

Nº 67 • NOVIEMBRE 1997 • 395 PTAS.

Z
GRUPO ZETA



EMOCION SOBRE RUEDAS



Electronic Arts y Codemasters protagonizan el duelo sobre asfalto más apasionante del año.



NOVEDADES

BOMBERMAN 64
EXTREME-G
MEDIEVIL
BLOODY ROAR

REGALAMOS...

- 10 PLAYSTATION
- 40 F. FANTASY VII
- 40 MEMORY CARD
- 20 TEST DRIVE 4
- 20 F1'97

y mucho más...

50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

SUPER LISTA DE
EXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS



TEST DRIVE 4



8 420565 037006

00067

Cambia de & escalando & corriendo & nadando & rodando & volando

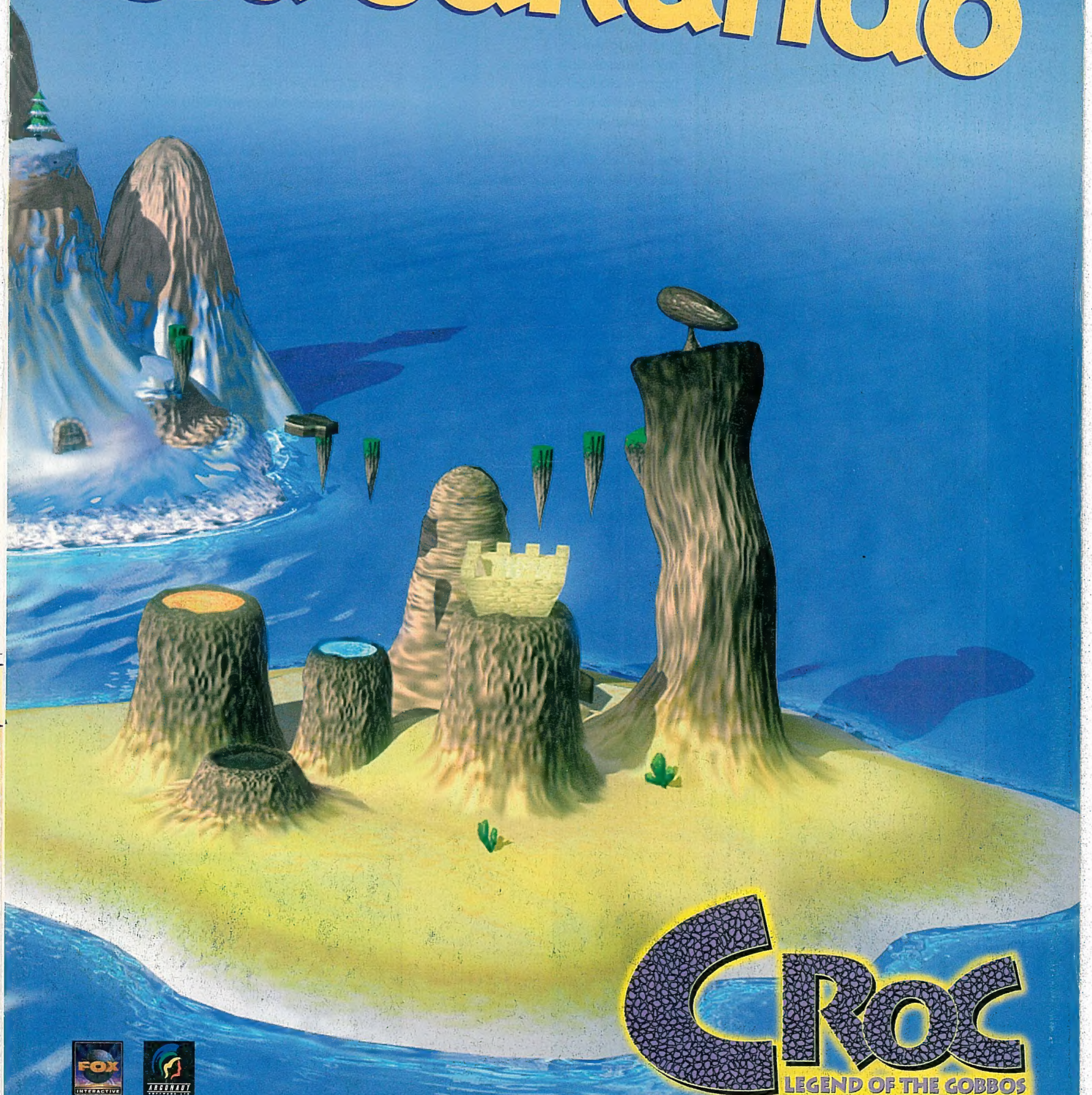


¡CROC SE MUEVE!

Croc se las sabe todas, es experto en 14 estilos que le convierten en el lagarto más vivo, incluso para saltar fuera de tu PlayStation. Conducele tú a través de un mundo maravillosamente recreado en 3D, en una disparatada y frenética aventura contra el malvado Baron Dante y sus mucho más diabólicos ayudantes, ¡los Dantinis!



isla saltando



CROC
LEGEND OF THE GOBBOS



S U M A

R F O

NOVIEMBRE 1997



Es el género rey. Los simuladores de conducción son, sin lugar a dudas, los grandes beneficiados del paso de 16 a 32 bits, tanto por número de juegos disponibles como por la calidad de todos ellos. De hecho, no hay mes que no aparezca uno nuevo y que deje a lo ya conocido atrás. Ese es el principal objetivo del binomio que ocupa nuestra portada, **TOURING CAR CHAMPIONSHIP**, de Codemasters y **TEST DRIVE 4**, de Accolade que, si su evolución es

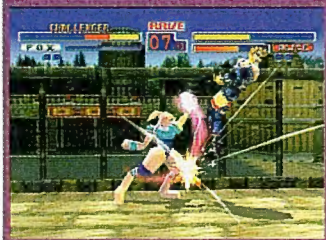
la lógica, pueden convertirse en los alumnos más aventajados de esta disciplina. La diferencia entre videojuego y realidad es cada vez más corta.

EN PORTADA

12

REPORTAJE VIRGIN

El sangriento y poligonal *beat 'em-up* **BLOODY ROAR**, antes conocido como **BEAST**, y el genial y terrorífico **RESIDENT EVIL 2** son las dos nuevas estrellas que la compañía británica nos ofrece en estas interesantes páginas.



20

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Codemasters nos invitó al circuito londinense de Brands Hatch donde Mayerick, además del ridículo más espantoso (no tiene ni carnet de conducir triciclos), nos trajo toda la información del último simulador de conducción.



SUPER NUEVO

16 TEST DRIVE 4

Lo más parecido a la conducción real.

26 GRADIUS GAIDEN

Última entrega de la saga exclusiva para los usuarios de **PSX**.

28 VIRUS

Aventura ciberpunk en la línea **POLICENAUTS**.

29 ARKANOID RETURNS

El juego de siempre repleto de novedades.

30 THUNDERFORCE V

El enésimo capítulo de la serie de matamarcianos de **Technosoft**.

32 BOMBERMAN 64

Imaginaos la jugabilidad de **BOMBERMAN** aliada con la potencia de **Nintendo 64**.

34 MEDIEVIL

El alter ego de **R. Dreamer** afeitado protagoniza la última apuesta de **PSX**.

36 MISCHIEF MAKERS

Un plataformas en dos dimensiones con el inconfundible sello de **Treasure**.

38 SEGA TOURING CAR

Conversión de la célebre creativa que ya prepara su entrada en **Saturn**.

40 POWER SOCCER 2

Continuación de uno de los juegos de fútbol más laureados del 96.



56

FINAL FANTASY VII

La fastuosa creación de Square Soft ya la tenemos traducida al castellano, y The Elf se encarga de ofreceros la primera parte de la correspondiente *review*. Si quieres saber por qué es el mejor juego de PSX, no te lo pierdas.



64

GOLDENEYE

El agente secreto cuyas cifras tienen las notas de De Lúcar en literatura, matemáticas y plastilina, protagoniza el *shoot 'em up* más potente del género en Nintendo 64. A diferencia de otras ocasiones, el juego supera la película.



68

TIME CRISIS

No, no es un juego que trata de los problemas de edad de De Lúcar, sino un espectacular *shoot 'em up* para los 32 bits de Sony. Una fiel adaptación de la *coin-op* que incluye modos de juego extra e inéditos *Final Bosses*.



72

EXTREME-G

El peatón Mayerick analiza con la rigurosidad que le caracteriza la última propuesta de Acclaim para Nintendo 64 en forma de simulador de motos futuristas. Velocidad, emoción y calidad en sus alucinantes circuitos.

**42 WORLD WIDE SOCCER '98**

Si la primera entrega os alucinó, su secuela incluye, además, ligas europeas.

44 EVERYBODY'S GOLF

A pesar de su aspecto infantil, éste es probablemente el mejor juego de golf.

46 DINASTY WARRIORS

Un colosal juego de lucha ambientado en el medioevo japonés.

47 JERSEY DEVIL

Plataformas en 3D con buenas maneras de una desconocida compañía canadiense.

48 HERC'S ADVENTURE

Aventura con un soberbio *look* de dibujos animados protagonizada por Hércules.



A F O N D O

78 CRASH BANDICOOT 2

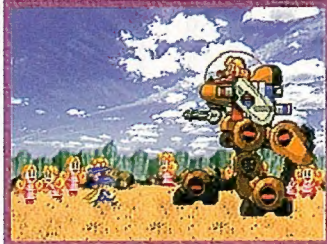
El marsupial de PSX retorna con un aspecto inmejorable, y la misma calidad gráfica de su predecesor.

SECCIONES**8 Noticias****122 Manga Zone****124 Amigamanía****128 A pie de pista****130 Línea Directa****132 Internecio**

24

YELLOW FLASHES

DEAD OR ALIVE, FINAL FANTASY INTERN., FRONT MISSION 2, LINDA³ AGAIN y SILHOUETTE MIRAGE son los títulos que protagonizan esta sección dedicada a las novedades de El País del Sol Naciente, el Olimpo del videojuego.

**84 CROC**

El verdadero «cocodrilo dundee» en lo más parecido a SUPER MARIO 64 en PSX.

88 ACE COMBAT 2

Nemesis se pone a los mandos de los mejores cazas de combate.

92 G-POLICE

Una especie de NUCLEAR STRIKE pero en un espectacular universo 3D.

96 MARVEL SUPER HEROES

Fastuoso *beat 'em up* de Capcom con los heroes de la Marvel de luchadores.

100 FELONY 11-79

Un arcade de conducción que ofrece nada menos que 22 coches, la mayoría ocultos.

**104 RAPID RACER**

Chip & Ce por fin ve el agua, aunque sea gracias a la velocidad vertiginosa de este juego de lanchas ultrarrápidas.

108 NUCLEAR STRIKE

Penúltima entrega de la saga Strike de EA.



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanchente Sánchez
Director General: Dalmáu Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturriz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmáu Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

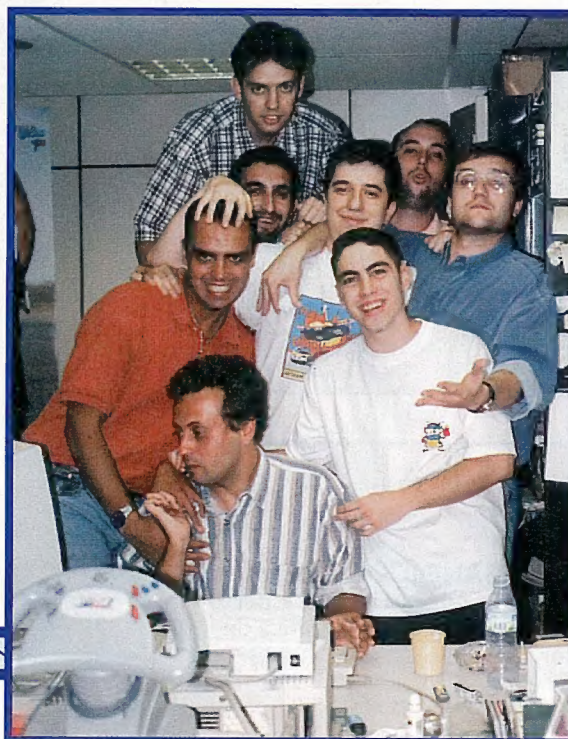
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. París. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Interimag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS-STA



◀ Instantánea de los primeros ensayos del finado «Coro Juvenil de Nuestra Señora de los Cierres» formado por las acrisoladas voces de los miembros SUPER JUEGOS. Ante la negativa de varios redactores de seguir el afilado camino de los Niños Cantores de Viena, la pantalla ha optado por la danza, en todas sus vertientes y ritmos. De momento, no tenemos zapatillas de ballet pero ya hemos logrado un fantástico olor a pies.

BETAS DE REVISTA

◀ The Punisher debería vigilar su peso. Al montar en esta recreativa de motos de agua, ésta se convirtió en una de motos submarinas.

▼ Como en años anteriores, la feria fue un verdadero éxito en el número de visitantes.



▲ Una de las grandes atracciones de la feria fue esta recreativa hípica en la que los jugadores se partían los riñones simulando galopar. Lástima que el caballo de The Punisher se quedara sin aliento en el mismo cajón de salida.

EL FER nos abrió sus puertas

Como cada año el FER, la Feria Española del Recreativo, reunió en Madrid a las compañías y máquinas más relevantes y novedosas del sector en el Parque Ferial Juan Carlos I. Entre las máquinas más solicitadas se encontraban la espectacular JURAS-

SIC PARK: THE LOST WORLD de Sega, SOLAR ASSAULT de Konami (un nuevo episodio de la saga GRADIUS, ahora en un entorno tridimensional) y cómo no, la tronchante FINAL FURLONG de Namco, que podéis ver en la imagen de arriba. Por último destacar que muchos asistentes confundieron a The Punisher con publicidad de la nueva Coin-Op de Mister Potato. Casi aciertan.

E
D
I
T
O
R
I
A
L

En esta ocasión no pretendo criticar (aunque sea muy criticable) ni poner en evidencia (aunque sea totalmente denunciante). El hecho es que últimamente se percibe en la prensa del sector cómo algunas cabece-
ras se dedican a puntuar betas, juegos en fase de elaboración que se han entregado a las revistas sólo para tener conocimiento de sus principales características. Algunos, no sabemos si por querer puntuar antes que nadie, como castigo a alguna compañía o distribuidora, o por ignorancia su-
pi-



EN SUPER JUEGOS SIEMPRE QUE VEAS UN JUEGO PUNTUADO TIENES LA SEGURIDAD QUE HEMOS ANALIZADO LA MISMA VERSIÓN QUE SE VA A PONER A LA VENTA. ENTRE UNA BETA Y EL JUEGO ACABADO PUEDE HABER HASTA 20 PUNTOS DE DIFERENCIA.

EL MISTER

na, han sido capaces de evaluar juegos que apenas alcanzaban un 70% de su finalización. Aunque los que lo hacen igual piensan que penalizan al juego o a la compañía, a quien desinforman y engañan es a sus lectores, que descartan de su lista de compras a un título que, quién sabe, quizá hubiera satisfecho todas sus ansias de entretenimiento. Puntuar betas es, en definitiva, algo poco ético e injusto para todos.



▲ Invitado gentilmente por Codemasters a la presentación de TOURING CAR, J. C. Mayerick viajó al Reino Unido y demostró su torpeza sin complejos.



▼ Instantánea del coche buscado por la policía británica desde aquel día. Curiosamente ahora Mayerick llega al trabajo a su hora y muy despeinado.

ARCADIA APUESTA POR LA VELOCIDAD Y LA DIVERSIÓN

La compañía distribuidora de software **Arcadia** acaba de presentarnos los que serán sus próximos lanzamientos en breve. En Noviembre, y para la consola **PlayStation**, saldrán los juegos **EXPLOSIVE RACING**, **VMX RACING** y **V-BALL**. **EXPLOSIVE RACING**, por decirlo de alguna manera, es la segunda parte de aquel divertidísimo juego de coches con maneras de recreativa **BURNING ROAD**. En cuanto a **VMX RACING**, se trata de un espectacular programa de motos en



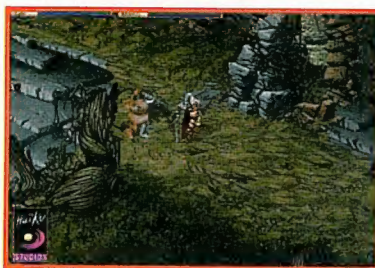
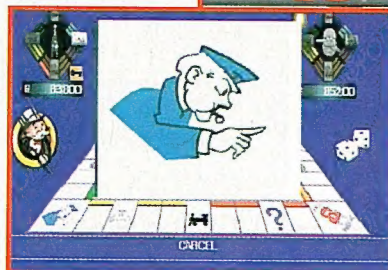
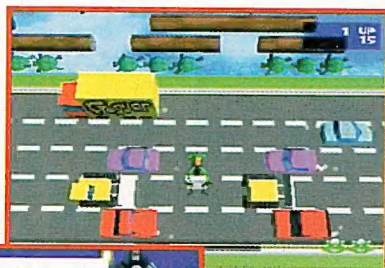
el que deberemos demostrar nuestras dotes en la especialidad de motocross. Por su parte, **V-BALL** es un juego de voleyball con personajes y mecánica de juego de recreativa. Para terminar con **Arcadia**, pero ahora para **Nintendo 64** y en Diciembre, **DARKRIFT** es un juego de lucha poligonal creado por los mismos programadores de **CRITICOM**.



COMPAÑÍAS

MONOPOLY Y FROGGER LLEGAN CON E. ARTS

MONOPOLY, el juego de tablero más popular de toda la historia moderna llegará a **PlayStation** de la mano de **Electronic Arts** en una versión que refleja a la perfección todos los detalles del juego. Programado por **Hasbro**, añade a lo conocido por todos cinemas y divertidas secuencias animadas de las fichas y situaciones del juego. En cuanto a **FROGGER**, se trata de una versión modernizada del clásico de recreativas del mismo nombre, en el que debíamos ayudar a una rana a cruzar una carretera o un río lleno de peligros.



OCIO

PSYGNOSIS LE VAN LAS COSAS DE MIEDO

Es cierto, a la compañía británica **Psygnosis** le marchan muy bien las cosas y el miedo, con juegos tan tenebrosos como **ELRIC**, será protagonista de uno de sus próximos lanzamientos. Uno de los detalles que confirman los buenos tiempos son las cifras de ventas alcanzadas por la primera parte de **F-1**, nada menos que un millón de unidades en Europa y casi dos en el resto del mundo. En cuanto al juego **ELRIC**, se trata de una aventura de dimensiones mastodónticas ambientada en el Medioevo y con seres de todos los pelajes como rivales.

COMPAÑÍAS

SPACO SE HACE CON LA DISTRIBUCIÓN DE LAMBORGHINI 64

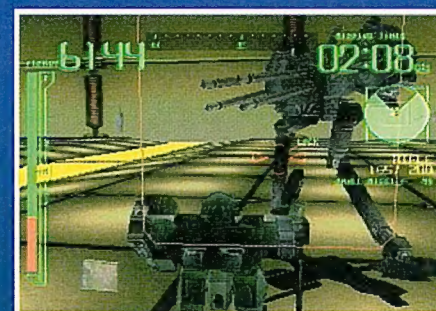
La compañía distribuidora **Spaco** se ha hecho con los derechos de distribución de dos de los juegos de coches más interesantes de **Nintendo 64**. El primero de ellos es **LAMBORGHINI 64**, la versión más potente y espectacular del clásico de conducción que tantas horas nos mantuvo pegados a la pantalla en **SNES**. De aquella versión a ésta para **Nintendo 64** hay un mundo de diferencias en el apartado gráfico, pero sigue conservando toda la jugabilidad y el encanto que le encumbraron en 16 bits. El segundo título que distribuirá **Spaco** es **TOP GEAR RALLY**, el juego de coches que, según la opinión de los afortunados conocedores de la versión japonesa, puede convertirse en el mejor de su género en **Nintendo 64**.



SONY NOS PREPARA UNAS NAVIDADES REALMENTE CALENTITAS

Cada vez falta menos para la gran cita navideña, y las compañías más importantes están ya ultimando sus planes de lanzamientos para que nada quede al azar. A la larga lista de títulos que Sony España sacará al mercado, y de la que ya os hablamos en número anteriores, hay que añadir otros tres interesantísimos juegos para *PlayStation*. El primero es BUSHIDO BLADE, la conversión europea del *beat 'em up* de *Squaresoft* que combinaba la acción y la espectacularidad de los buenos juegos de lucha con algunos elementos de aventura y escenarios de dimensiones enormes en los que podíamos movernos libremente. Otro título de interés es el juego de tanques STEEL REIGN, un programa con una mecánica de juego casi de arcade y una calidad gráfica a la altura de los mejores del géne-

ro. Por último ARMORED CORE, un *shoot 'em up* al estilo KARZY IVAN protagonizado por robots con una jugabilidad extraordinaria y un planteamiento la mar de original.



En sus próximos lanzamientos Sony ha optado por la acción total. Cualquiera de estos tres grandes títulos son un verdadero ejemplo de ello. Las mandíbulas no serán lo único que se mueva a todo tren estas navidades.



COMPAÑIAS

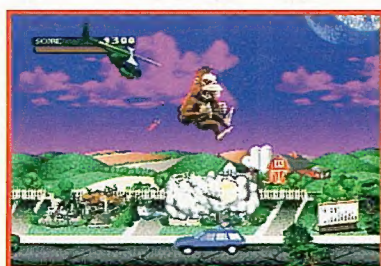
NEW SOFTWARE CENTER TIRA LA CASA POR LA VENTANA

New Software Center, la compañía distribuidora con la *Product Manager* más dicharachera, acaba de sorprendernos con otra avalancha de títulos para *PlayStation*. Por em-

pezar por algún lado, traerán en breve la versión para esta consola de DUKE NUKEN 3D, el clásico *shoot 'em up* que tanto éxito alcanzó en su día en *PC*. Otro viejo conocido es RAMPAGE, una conversión perfecta de la segunda entrega para recreativa de este divertidísimo programa de Midway. MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES es una fascinante aventura con un desarrollo al estilo PRINCE OF PERSIA pero con toda la acción y los golpes del clásico de lucha de Midway. Por último MAXIMUM FORCE, un juego de disparo al estilo AREA 51 pero en un fantástico Full Motion Video.



Al ritmo de lanzamientos que lleva New Software Center, es posible que esta primavera que viene presenten las novedades del verano del 2007. Bromas aparte, su enorme oferta toca todos los géneros, casi todos los sistemas y posee calidad y carisma a raudales.



GRUPO ZETA

MINNIE DISNEY, LA REVISTA PARA LAS NIÑAS DE HOY

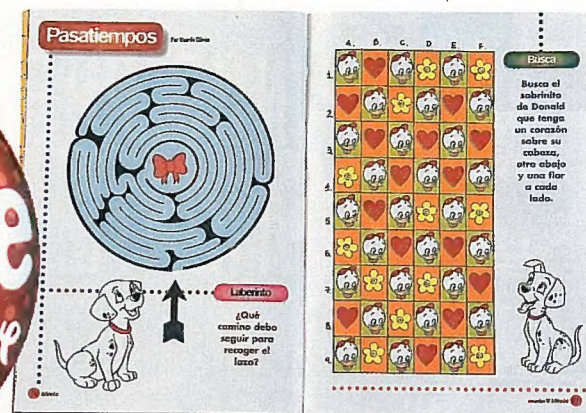
MINNIE DISNEY saldrá a la venta el próximo mes de Noviembre y se trata de la primera publicación mensual dirigida a niñas de edades comprendidas entre los 5 y 9 años. Esta nueva publicación nace con la intención de convertirse en un instrumento verdaderamente útil para enriquecer el tiempo de ocio de las jóvenes lectoras. Su vocación es, por tanto, la de entretener, estimular la participación e informar siempre desde una óptica muy atractiva.

La recreación del mundo Disney será una constante en MINNIE DISNEY, además de la propuesta de múltiples actividades pensadas expresamente para ellas. Los con-



tenidos de la revista serán presentados buscando el gusto de las niñas actuales, con gran colorido e imaginación que la alejen de los estereotipos tradicionalmente asociados al público femenino en general.

El número 1 de MINNIE DISNEY está dedicado a las princesas Disney -Cenicienta, Blancanieves, Yasmín, la Sirenita.- y contará además con manualidades



Una de las secciones fijas de MINNIE DISNEY son sus geniales pasatiempos. Con ellos pondréis a prueba vuestra imaginación e inteligencia.

Como podéis ver, la presentación de los reportajes busca siempre el diseño más atractivo y actual para atraer desde la primera página.

para hacerse sus propias «joyas» de princesa, con un reportaje sobre cómo lavarse los dientes, la moda del momento, juguetes, cómo fabricarse un album de hojas secas y las secciones habituales de inglés, cocina, mascotas, libros y pasatiempos. También hay sitio para el cómic con 32 páginas protagonizadas por los personajes de Disney.

Su precio de venta será de 295 y siempre ofrecerá un regalo a sus lectoras. En este número, del que saldrán 150.000 unidades, se trata de un simpático y utilísimo monedero con la imagen de Minnie.



GRUPO ZETA LANZA EL NUEVO MENSUAL «CREAR Y BORDAR»



CREAR Y BORDAR es el nombre de la nueva revista especializada que Editorial Formentera S. A., de Grupo Zeta, ofrece a partir de Septiembre con un nuevo enfoque más juvenil y más práctico, sobre todo en lo relacionado con las labores de bordado. Cuenta con

dos partes bien diferenciadas: la primera, dedicada 60 páginas a todo color a explicar detalladamente cómo ejecutar distintos tipos de puntos de bordado y manualidades y, la segunda, de 100 páginas, recoge prácticos planos para reali-

zar labores. Dirigida por Purificación Castillo, cuenta con una tirada de 200.000 ejemplares y su precio será de 395 pesetas. Desde aquí les deseamos el mejor de los éxitos.

"Los
Blancos
no saben
rappear!"

"¿Quién quiere
apostar?"

Rappa The Rapper



Aprende todos los secretos del rap



Todo el PODER



en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

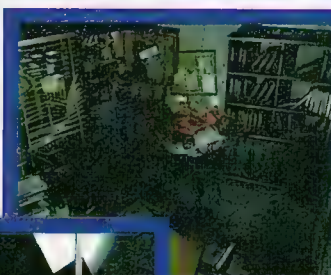
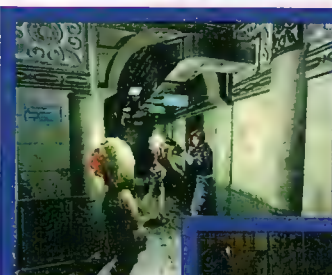
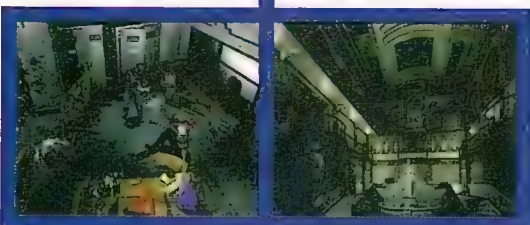
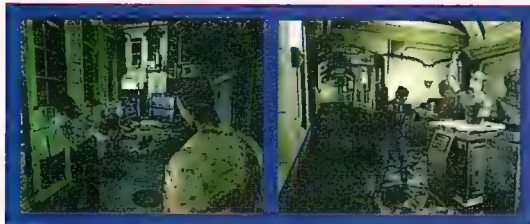
SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

VIRGIN: TERROR Y

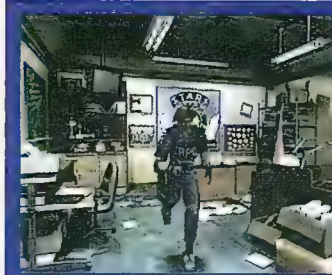
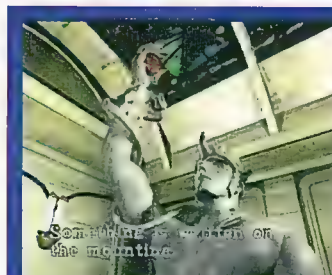
Cada vez queda menos para que por fin disfrutemos de la secuela más esperada de los últimos tiempos. **RESIDENT EVIL 2** llegará acom-



Apagad la luz, poned a tope el volumen de la cadena y dejaos llevar por una de las mejores y más logradas ambientaciones.



El primero de los susos que **RESIDENT EVIL 2** nos tiene reservados será de aquellos de los que cuesta tiempo reponerse.



Trás una de las navidades más prometedoras de los últimos años, llegará hasta nosotros la más esperada creación de **Capcom**. De él no se puede contar ya nada que no se sepa, tan sólo que hemos sido unos privilegiados por haber tenido la oportunidad de jugar con él, a falta aún de algunos meses para su lanzamiento tanto en **Japón** como en el resto del mundo. En este sentido, recordemos que todavía no existe una fecha concreta, aunque con toda seguridad habrá que esperar hasta la primavera de 1998. La dinámica será muy semejante, pese a que en un principio parece que únicamente Leon y Claire serán los protagonistas. Dependiendo del personaje que elijamos, la historia transcurrirá por derroteros totalmente distintos. De cualquier modo, se puede apreciar una considerable mejoría en el diseño de los escenarios, con puntos de vista totalmente nuevos y motivos más propios de una auténtica obra de arte. Una pasada que pronto disfrutaremos.

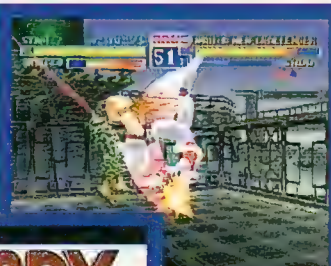
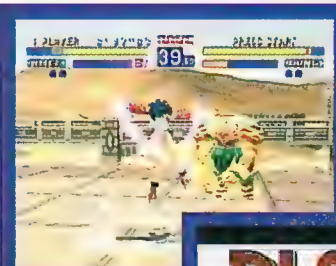
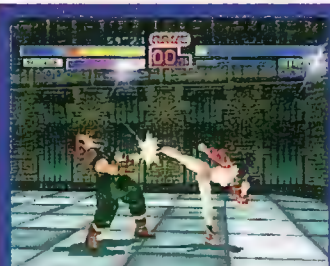
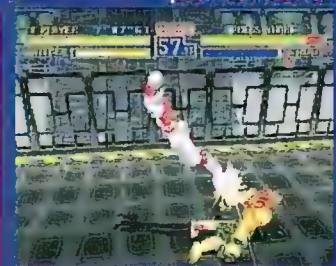
RESIDENT EVIL 2

VIRGIN GUARDA PARA PRINCIPIOS DE AÑO DOS DE
LOS LANZAMIENTOS PARA PSX MAS ESPERADOS.

SANGRIA EN EL 98

pañado por la primera producción de Hudson
Soft para *PlayStation*, un magistral *beat'em-up*
bautizado con un expresivo **BLOODY ROAR**.

por J. C. Mayerick & Doc



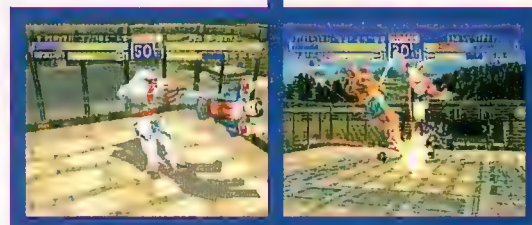
**BLOODY
ROAR** HYPER
BEAST
DUEL
フラッシュロア

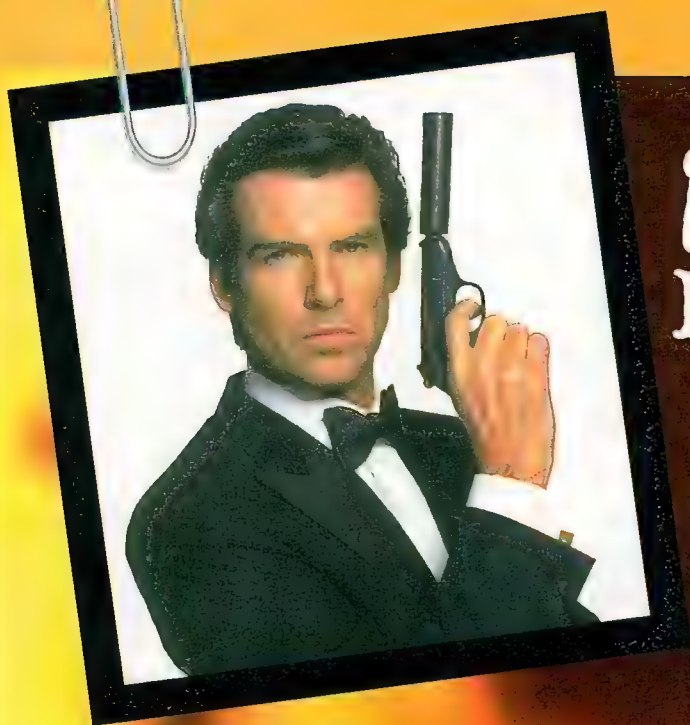
BLOODY ROAR posee
unos de los mejores
efectos sangrientos
que jamás se han vis-
to nunca en un juego
de lucha en 3D.

Uno de los *beat'em-*
up tridimensionales
más completos: com-
bos, movimientos es-
peciales, llaves y
sangre a raudales.

Parece mentira que éste sea el primer programa creado por Hudson para *PlayStation*, ya que la calidad general (y con esto me refiero a gráficos, jugabilidad, adicción...) es más que digna de admiración. Ultimamente, la mayoría de los juegos de lucha en 3D, a excepción de joyas como *STREET FIGHTER EX*, han pasado por delante de nuestras caras sin ni tan siquiera hacernos levantar una ceja, pero BLOODY ROAR nos ha hecho hasta levitar, ya que os podemos asegurar que se trata del mejor *beat'em-up* en 3D del año, con permiso de *TEKKEN 3*, por supuesto. Aunque parezca que las transformaciones en «bestias» puedan quitar velocidad y dinamismo al juego, el caso de BLOODY ROAR es especial. Los peculiares licántropos que protagonizan el juego añaden un rabioso Gore como nunca se había visto en un programa de estas características. Incluso existen determinados golpes que casi nos harán apartar la vista debido a su gran crudeza y violencia.

BLOODY ROAR





¡QUE NO TE CUE

Hay muchos juegos basados en

HOBBY CONSOLAS

"GoldenEye será una de las adaptaciones cinematográficas más conseguidas en la historia de los videojuegos. Va a ser uno de los juegos más importantes del año."

GOLDENEYE



NINTENDO ACCION

"La calidad de los gráficos, los impresionantes movimientos de los personajes, el excelente control y hasta el uso del Rumble Pak os hará sentir la acción con toda la intensidad posible. Será una super-producción estilo Hollywood pero con estreno exclusivo Nintendo 64"

Gratis Libro de misiones en Castellano

¡MUCHAS PELÍCULAS!

muchas películas, pero sólo uno es de cine.

007

SUPER JUEGOS

"A las muchas excelencias y virtudes del modo individual hay que añadir el increíble y antológico modo para varios jugadores. Escenarios propios, personajes ocultos y una jugabilidad extraordinaria son sólo algunas de sus infinitas posibilidades."

4 jugadores

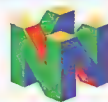


Compatible con Rumble Pak

RUMBLE PAK

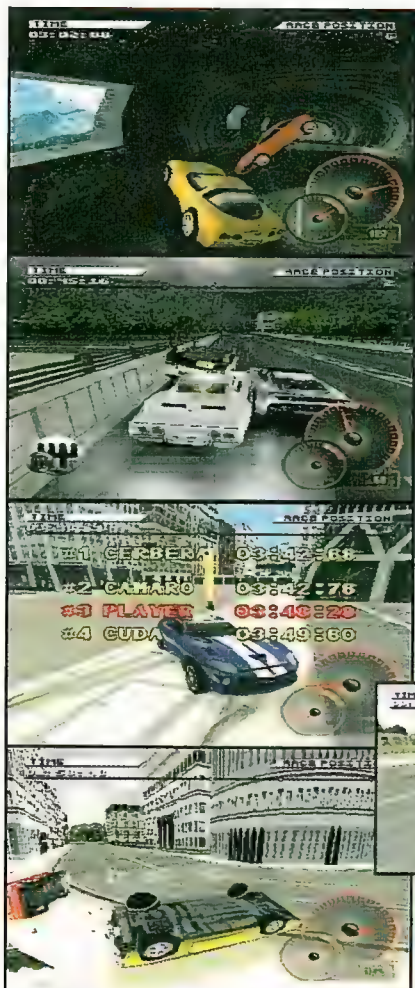


NINTENDO 64



ENTRA EN JUEGO.

EN BUSCA DE LA



TEST DRIVE 4 es una obra de arte creada por Accolade para *PlayStation* en la que han trabajado algunos de los programadores de *DESTRUCTION DERBY 1 y 2*. Por su espectacular diseño gráfico, su endiablada velocidad y su trepidante mecánica de juego, tiene todos los ingredientes para arrasar. Gráficamente es una preciosidad que sólo tendría rival en el mítico *THE NEED FOR SPEED* de *3DO*, con el que guarda muchas similitudes pero al que supera en velocidad y detallismo. Por empezar por algún lado, el realismo de los coches es prácticamente total, con una cantidad enorme de polígonos que permiten crear formas casi completamente curvas y una calidad y un brillo en las texturas que los juegos de luces resaltan



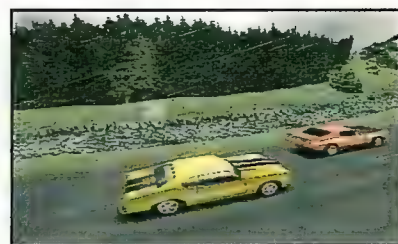
Lo mejor de TEST DRIVE 4 son sus coches. Sus texturas, sus juegos de luces y sus redondeadas formas les dotan de realismo casi total.



PERFECCION



TEST DRIVE 4



el doble. Además, todos los coches presentes son réplicas exactas de vehículos clásicos y modernos de marcas como Chevrolet, Jaguar, Nissan o Pontiac. En lo referente a los escenarios, éstos tienen una calidad parecida a la de los coches y cuentan con un buen número de recorridos muy ricos en detalles, con abundante re-



CIRCUITO 1



En Gran Bretaña, el peligro está encarnado en sus oscuros túneles, en los saltos inesperados, la lluvia y en los diferentes tipos de firme.

CIRCUITO 2



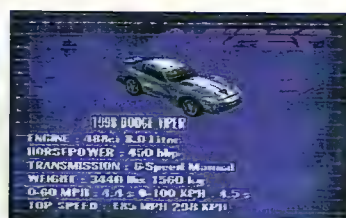
En las calles de San Francisco hallaréis velocidad frenética en sus amplias autopistas y vuelos de auténtico vértigo en sus calles.



CONSCIENTES DEL INTERÉS DESPERTADO POR ESTE PROGRAMA Y
ANTE LA IMPOSIBILIDAD DE PODER REALIZAR LA REVISTA EN ESTE
NÚMERO, HEMOS OPTADO POR OFRECEROS ESTE REPORTAJE CON
UN VERSION PRE-MASTER EN NUESTRO PODER.

TEST DRIVE 4

SD



COCHES

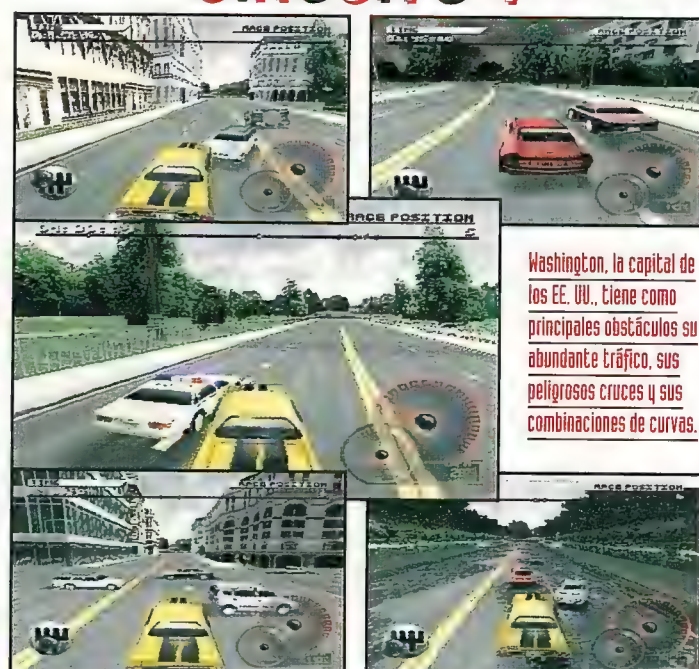
Estos son seis de los diez coches iniciales presentes en TEST DRIVE 4. Como veis, han sido añadidos algunos nuevos vehículos a los que ya os mostramos en la preview del mes anterior. Además de éstos, aunque no hemos logrado sacar ninguno, sabemos que hay unos cuantos coches ocultos en el juego. Si tenéis paciencia, en la opción de créditos, en el menú principal, podréis ver alguno.



CIRCUITO 3



CIRCUITO 4



lieve y gran cantidad de giros complicados. Si hablamos de jugabilidad, TD4 tiene una interesantísima oferta en cuanto a coches, un número de circuitos aceptable, varios modos de competición y una opción para dos jugadores no simultáneos... a no ser que optemos por el cable link. Con la velocidad más salvaje conocida en PSX, TD4 nos invita a demostrar nuestra habilidad frente a unos rivales tremendamente competitivos, unos escenarios con giros y saltos casi imposibles y siempre repletos de tráfico y unos policías de los que no se rinden jamás. Cada una de las modalidades tiene su misterio, cada coche su propia forma de pilotaje y no encontraréis un sólo segundo de tranquilidad al volante. El resultado es, en definitiva, una carrera trepidante en la que todo está permitido y de nada sirve llegar si no es entre los tres primeros.

DE LUCAR

CIRCUITO 5



CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO (ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$$a=b=c$$



Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$$V=a^3$$



EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER



en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

TCCA



VOLVO



TOURING CAR championship™

THE OFFICIAL GAME OF THE RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Codemasters quería demostrarnos de alguna forma que su nuevo **TOURING CAR** era el simulador automovilístico más perfecto jamás creado. Y a buena fe que lo consiguió... porque todavía tengo el susto metido en el cuerpo.

Para ello desplazó a toda la prensa europea especializada al circuito de velocidad de **Brands Hatch**, en **Londres** donde, entre otras muchas cosas, se encuentra la escuela oficial de pilotos de **Nigel Mansell** (un mito del deporte británico). Trás unas breves lecciones sobre lo que se debe y lo que no se debe hacer en un cir-

cuito de velocidad, pasamos a la acción. Las actividades del día consistían en un par de pruebas de obstáculos en la «trastienda» del circuito y, lo mejor de todo, unas cuantas vueltas al circuito a bordo, primero de un monopla-za y después de un turismo como los que protagonizan el **TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. Este redactor tuvo la



DE «TURISMOS» POR LONDRES

TOURING CAR CHAMPIONSHIP



oportunidad «en exclusiva», de montar junto a un piloto profesional en un auténtico diablo de coche (ver PRESS START). Si Codemasters deseaba que sintiésemos emociones fuertes, a buen seguro que lo consiguió.

Trás la experiencia, un poco de comida en los palcos del circuito y paso a la presentación del juego, auténtico acto central de la jornada. Allí pudimos ver *in situ* las versiones, casi finalizadas, tanto de PC como de PlaySta-

Codemasters

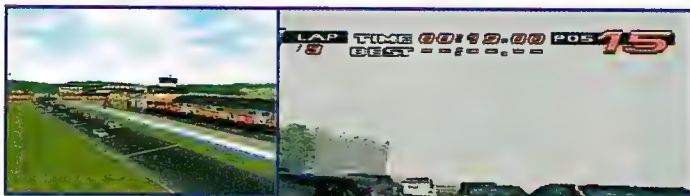


Trás la presentación del juego, el equipo de programación que creó TOURING CAR CHAMPIONSHIP posó para nuestras cámaras. Acto seguido se ofició una entrega de premios para los mejores y los peores pilotos del día. Por desgracia (o por suerte), este redactor no se llevó ninguno.

Desde su primer lanzamiento para *Spectrum* (BMX SIMULATOR) en 1987, Codemasters ha ido creciendo a grandes pasos. El despegue de «los padres del software barato (*budget*)» les llegó en 1991, cuando publicaron la primera versión para NES de su ya clásico MICROMACHINES. Hoy facturan casi cuatro millones de dólares.



TOURING CAR CHAMPIONSHIP



EXTERNA



INTERNA



VISTAS

Existen tres puntos de vista entre los que elegir, aunque en realidad son cinco las vistas disponibles, dos externas, dos internas y una exterior. La más impactante es la que aparece sobre estas líneas, sobre todo en los vuelos.

TRASERA

DOS JUGADORES



CLIMATOLOGIA



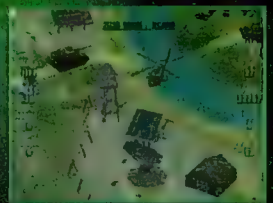
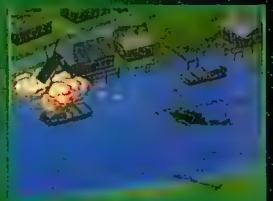
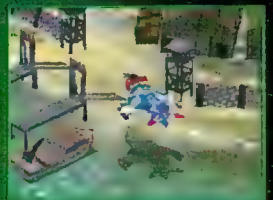
tion. Esta última, la que realmente nos interesa, no hizo más que dejarnos con la boca abierta. Allí echamos unas partidas sobre la reproducción que habían hecho del circuito de Brands Hatch, pudiendo así comprobar el realismo que envuelve a todo el juego. Richard Darling, «mandamás» de Codemasters junto a su hermano David, fue el encargado de guiarnos

personalmente a través de las opciones y características del juego (en una lección de humildad que le honra). De su mano conocimos las posibilidades de TOURING CAR C., un juego que dará mucho que hablar por sus gráficos, efectos, ambientación y jugabilidad... a pesar de que sea casi igual de difícil que en la realidad.

J. C. MAYERICK

 ELECTRONIC ARTS™

Cuenta atrás para la fusión



NUCLEAR STRIKE™



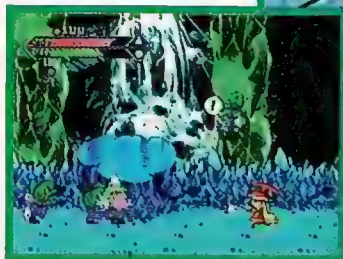
Selecciona tu vehículo y detén la guerra.

Nuclear Strike y Soviet Strike son marcas de Electronic Arts. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. PlayStation y "D" son marcas de Sony Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos.

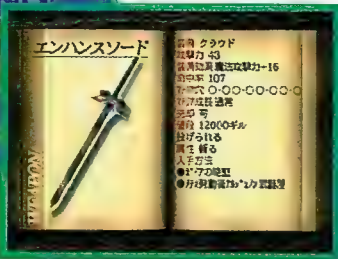
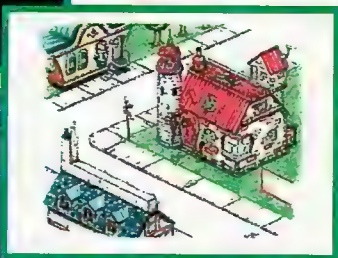
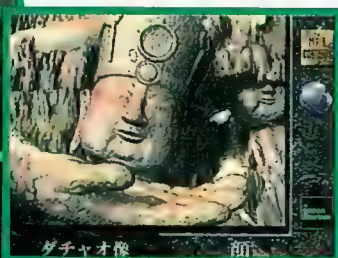
EDITA Y DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZALEZ 23 BIS PLANTA 1ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304-70.91 FAX. 91-754 52-65

TÉLEFONO SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91-754 55 40

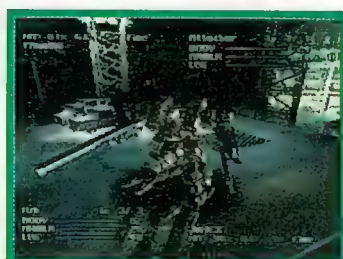
◆◆◆ **TREASURE VUELVE AL HOGAR.** Al universo *Saturn*, se entiende. Y es que tras producir *MISCHIEF MAKERS* para *N64*, los usuarios *Sega* estaban deseando que su equipo de programación favorito ofreciera otro de sus acostumbrados despliegues gráficos en *Saturn*. Este ha llegado en forma de arcade de plataformas bajo el nombre de *SILHOUTTE MIRAGE*, y curiosamente bajo el sello de *ESP*, en lugar de *Sega*. Peculiar en su mecánica (como todos los juegos de *Treasure*), hablaremos de él largo y tendido en próximos números.



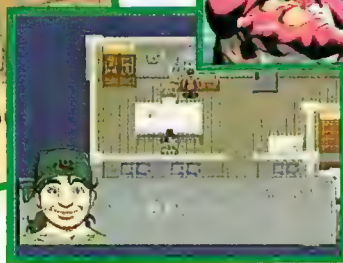
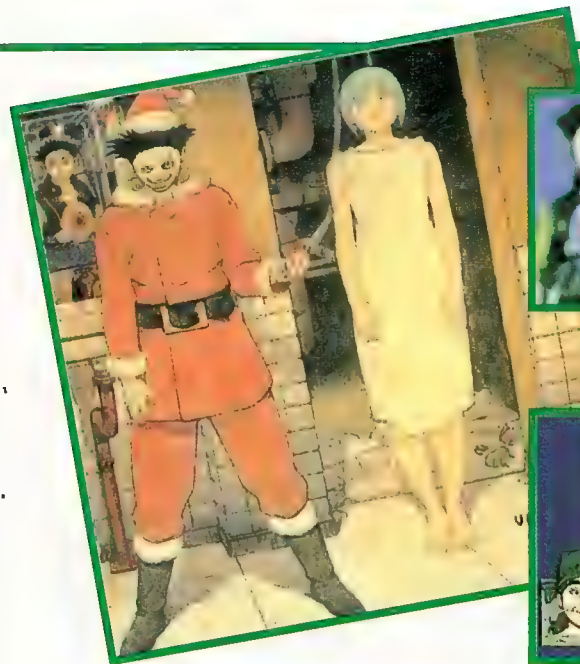
◆◆◆ **EL FENOMENO FFVII CONTINUA.** Los amantes del *RPG* estamos de enhorabuena, ya que el 2 de Octubre salía a la venta en el País del Sol Naciente *FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL*. Con las mejoras añadidas de las versiones *PAL* y *USA*, esta edición especial es una compra obligada para fans del *RPG* ya que incluye un cuarto *CD* con una guía turística (mapa incluido) con todas las localizaciones del juego, bocetos originales, vídeos del *making off*, material inédito, todos los vehículos en *3D* (que podrás rotar a tu gusto) y una lista completa de armas e *items*.



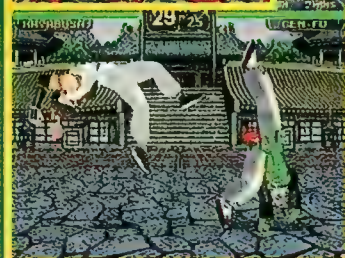
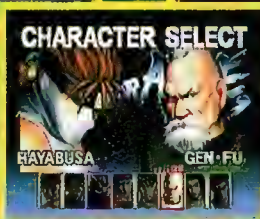
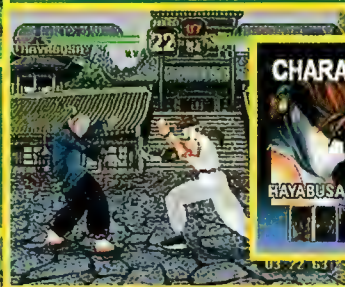
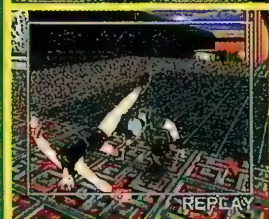
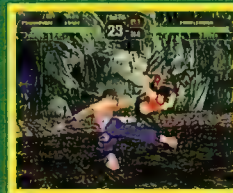
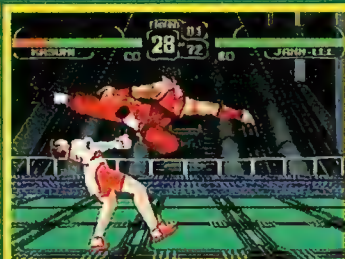
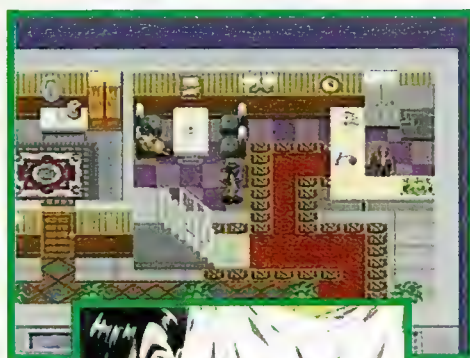
◆◆◆ **SQUARE Y SUS «ROBOZES».** Hace ya algunos meses os adelantábamos algunas imágenes de *FRONT MISSION 2* para *PlayStation*. Pues bien, el juego salió al mercado nipón el 25 de Septiembre, lo tenemos ya en la redacción y os podemos asegurar que es alucinante. Secuela del clásico de *Super Famicom* del año 95, mantiene exactamente la misma mecánica de *War-Game*, pero aprovechando a tope el poderío gráfico de *PSX*. Con diseños de *Jun Suemi*, combates con un *rate* de animación de 60 frames por segundo y una *intro* de caerse de espaldas, *FRONT MISSION 2* es uno de los grandes bombazos del año para *PlayStation*.



◆◆◆ **LO MEJOR DESDE VIRTUA FIGHTER 2.** O al menos eso opinan todos los que han provado el nuevo arcade de lucha de *Tecmo* para *Saturn*. Conversión al *pixel* de la recreativa del mismo nombre (que utilizaba un *Model 2* de *Sega*), *DEAD OR ALIVE* contiene seis modos de juego diferentes, desde el *Arcade* hasta el *Kumite*, en los que se pueden seleccionar hasta ocho personajes diferentes (cada uno de ellos con ocho sombras o trajes distintos). El reinado *VF2* en *Saturn* podría estar a punto de acabar.



◆◆◆ **UN RPG PARA ADULTOS.** El pasado 25 de Septiembre Sony Computer Entertainment ponía a la venta en **Japón LINDA³ AGAIN**, remake para **PlayStation** de uno de los últimos RPG producidos para la extinta **PC Engine**. Dirigido a un público claramente adulto (más por sus escenas de violencia que por su carga sexual), este peculiar RPG se divide en tres historias paralelas: *Merry Xmas*, *Happy Child* y *Astro Park*. Gráficamente no es nada del otro jueves (salvo las secuencias de *intro* que son la bomba), pero ha tenido un éxito considerable entre los usuarios nipones y no nos extrañaría que llegara a Occidente.

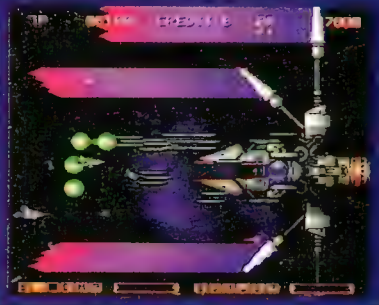


かなの

かなの



Después de colmar nuestras ansias de coleccionismo con las recopilaciones de sus clásicos de *coin-op* GRADIUS, SALAMANDER, PARODIUS y POP'N TWIN BEE, Konami Computer Entertainment Tokyo nos ofrece su último espectáculo «matamarciano» con **GRADIUS GAIDEN**. Este genial shoot'em-up programado en exclusiva para *PlayStation* (salió en Japón el pasado 28 de Agosto) nos ofrece una historia alternativa (Battle of the Dark Nebula) como así lo indica el sobrenombre Gaiden del planeta Gradius y un nuevo enfrentamiento entre hu-

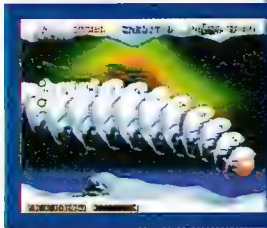


manoides y la armada Bacterion. Además de las legendarias Vic Viper y Lord British, tendremos a nuestra disposición otras dos aeronaves, Jade Knight y Falchion Beta, cada una de ellas con su propio armamento y *power-up*. **GRADIUS GAIDEN** nos ofrece lo último en tecnología 2D para *PlayStation* superando en todos los aspectos (técnicos y lúdicos) al reciente pero poco inspirado SALAMANDER 2, y demostrando una vez más el buen momento de forma por el que pasan los programadores de KCET, recordad el sobresaliente CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE



GRADIUS GAIDEN





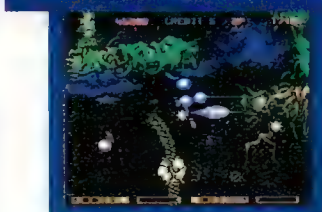
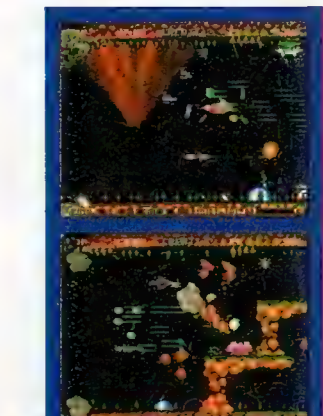
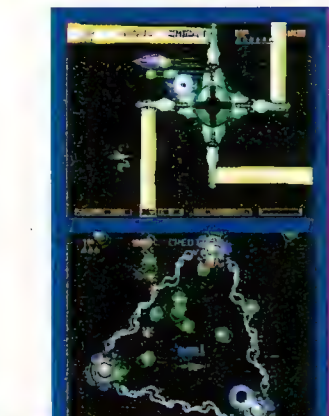
NIGHT. GRADIUS GAIDEN puede ser considerado como el mejor *shoot'em-up* en 2D creado para 32 bits por su sobresaliente calidad audiovisual, por su corrosiva jugabilidad, pero también por su decena de largas fases, de una variedad exquisita (la fase siete nos trasladará al primer nivel del GRADIUS, pero con alguna



que otra sorpresa en forma de agujero negro), sus ingeniosos *Final Bosses* (en la fase seis os enfrentaréis a una gigantesca planta carnívora que sufrirá hasta tres mutaciones antes de fenecer) y la posibilidad de elegir rutas diferentes en determinados momentos del juego que nos llevarán ante nuevos enemigos finales. ¡Ah!, y también podréis editar a vuestro gusto el panel de *power-up* para elegir el orden de ampliación de

vuestra aeronave. Ahora sólo queda rezar para que Konami se decida a cruzar la frontera occidental (parece que SALAMANDER DELUXE PACK PLUS hará su aparición en Estados Unidos) para ofrecernos el mejor capítulo de la legendaria saga GRADIUS.

THE ELF



がなの

がなの

Se-
ga y Hudson Soft
nace esta ambiciosa
aventura cyber-punk
en la línea de POLI-
CENAUTS. Tres

CD's para Saturn que nos
trasladan a un futuro no
demasiado lejano en las
colonias de Marte, en que como miem-
bro de los S.T.A.N.D. (*Squad Team for
Alert to Network Destruction*) deberás ve-
lar por la seguridad en Internet, destru-
yendo todo tipo de virus. Combinando
imágenes generadas por ordenador para
los escenarios con personajes de anima-
ción, la mecánica de VIRUS toma ele-
mentos de SNATCHER, MYST y el género
RPG. Un acertadísimo sistema de iconos,



que dota a cada botón
del pad de una función
característica (hablar,
usar, ver...) hace el jue-
go bastante accesible pa-
ra el público occidental,
al pesar de que los diálo-
gos y textos están en ja-
ponés. Por fortuna este

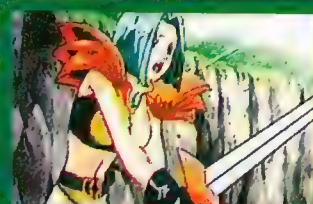
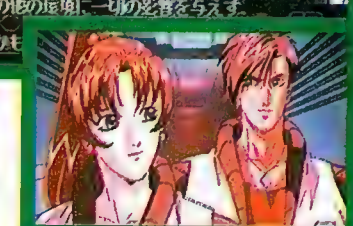
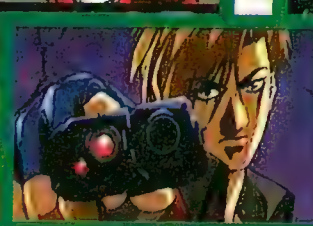
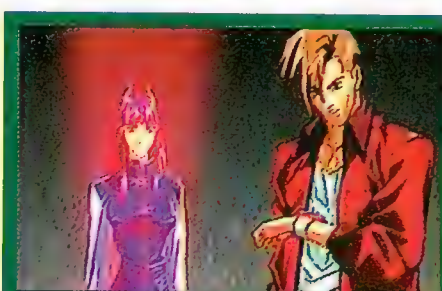
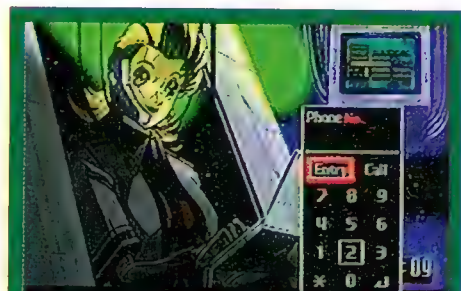
aspecto quedaría solucionado si los últi-
mos rumores que informan que VIRUS
podría ver la luz en el mercado america-
no a finales de año son ciertos, con lo que
lo tendríamos en Europa a principios del
98. Estaríamos de enhorabuena, ya que
de esta manera los usuarios de Saturn po-
drían aliviar un poco la decepción de no
disfrutar de una versión occidental de PO-
LICENAUTS. Los espectaculares diseños



がなの
ROM

SATURN

HUDSON SOFT



de Yasushi Nirasawa y la sensacional
banda sonora (que recuerda en algunos
momentos el score de Vangelis para Bla-
de Runner) ponen la guinda a uno de los
títulos de mayor calidad de cuantos han
aparecido para Saturn en los últimos me-
ses. A ver si hay suertecilla y acaba lle-
gando al mercado europeo.

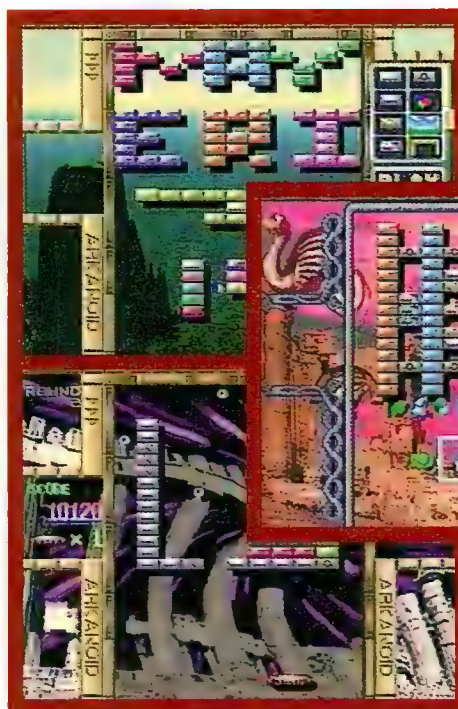
NEMESIS

VIRUS

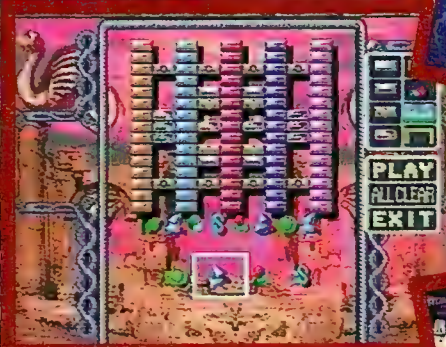


VIRUS TOMA EN ALGUNOS MOMENTOS
EL DESARROLLO DE UN MYST O UN
ENEMY ZERO, CON LA DIFERENCIA DE
QUE POSEE GRÁFICOS A TODA PANTA-
LLA. NUESTRO AMIGO TRUEMOTION ES
EL RESPONSABLE DEL MILAGRO.

MADE IN
JAPAN



El editor de niveles permite diseñar cualquier tipo de pantalla de una forma insulantemente sencilla.



Aunque han pasado once años desde su primera aparición, ARKANOID RETURNS conserva todo el glamour.



Once años después de que ARKANOID viese la luz en los salones recreativos, una nueva versión del clásico se acerca hasta nuestros hogares. En el camino se han quedado decenas de versiones para todo tipo de plataformas, especialmente de 8 bits, aunque *Amiga* y *Compatibles PC* también tuvieron la oportunidad de disfrutar del clásico. Y es que ARKANOID en 1986 y TOURNAMENT ARKANOID y ARKANOID II: THE REVENGE OF DOH en 1987 conforman una de las sagas que más éxitos ha cosechado en la historia de las *coin-op*. Por eso no resulta extraño que **Taito**, con el permiso de **Romstar**, se haya puesto manos a la obra para deslumbrarnos con una excelente versión que, como no podía ser de otra forma, ha sido bautizada con el nombre de **ARKANOID RETURNS**. Eso sí, no os confundáis, ya que el título que nos ocupa no es ningún tipo de recopilación tipo NAMCO MUSEUM, sino una versión algo más sofisticada del ARKANOID de toda la vida. Alrededor de un centenar de niveles esperan impacientes a que sean jugados, aunque una vez terminados todos ellos, no habrá ningún inconveniente en acceder al editor de pantallas incorporado y crear un nuevo nivel adaptado a nuestros gustos y necesidades. El hecho de poder ser controlado con el ratón (no con el *pad* analógico) es un punto más a añadir a sus ya de por sí excelentes credenciales.

J.C.MAYERICK



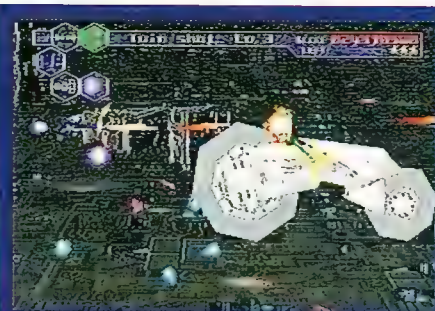
ARKANOID RETURNS



がなの

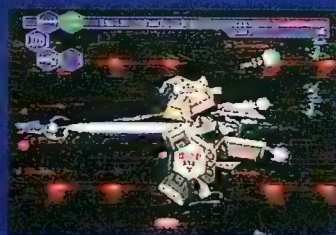
MADE IN JAPAN

がなの

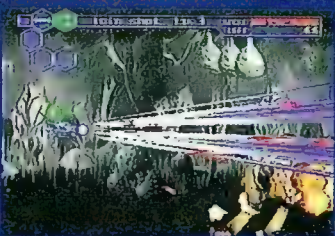


El nombre THUNDERFORCE seguramente traerá muy buenos recuerdos a los poseedores de *Mega Drive*, que pa-

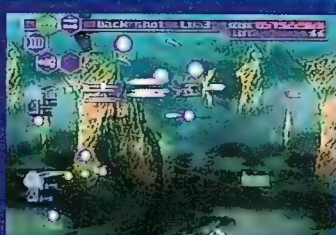
saron tardes enteras enganchados a esta alucinante saga de mata-marcianos. Si eres uno de ellos recordarás las músicas, gráficos, fondos, enemigos y extremada dificultad de esos juegos. Todas estas características también forman parte de **THUNDERFORCE V**, el espectacular debut en *Saturn* de este gran clásico. En estas pantallas tenéis una pequeñísima muestra de lo que son los gráficos de este juego, repletos de efectos de luz, scrolls de múltiples planos y transparencias. La principal novedad del juego es la inclusión de un sistema de bombas, algo que nos vendrá de perlas para enfrentarnos con los zopencos de dimensiones impensables. Todo un bombazo.



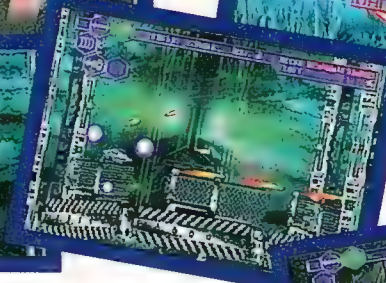
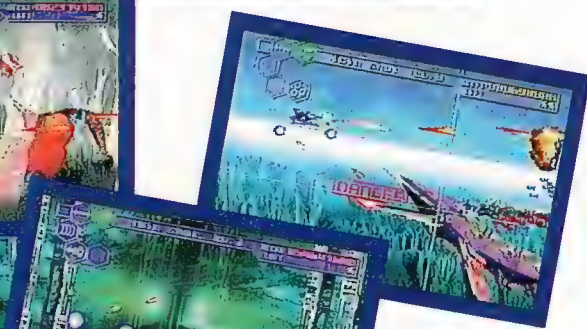
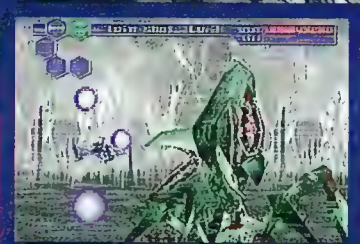
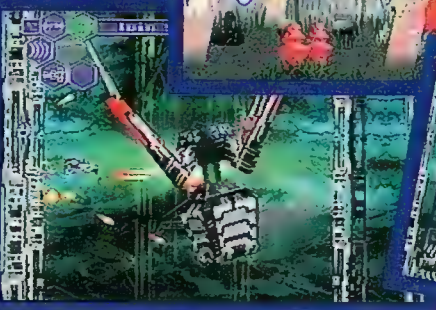
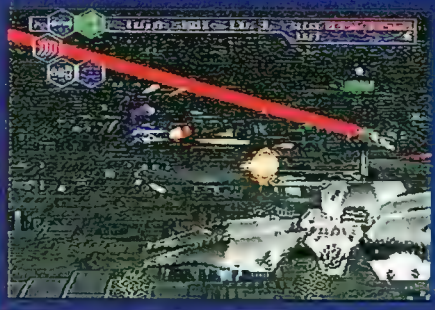
LOS QUE DIFRUTARON CON LA ESPECTACULARIDAD DE GALACTIC ATTACK, SEGURAMENTE SE QUEDARÁN HELADOS AL VER LA APARIENCIA GRÁFICA DE ESTE THUNDERFORCE V. GIGANTES ENEMIGOS VECTORIALES, MARAVILLOSOS



FONDOS, TRANSPARENCIAS, EFECTOS DE LUZ Y UNA JUGABILIDAD ENVIABLE LE CONSOLIDAN COMO UNO DE LOS MEJORES DE SU CLASE. AHORA SOLAMENTE QUEDA REZAR A SANTA RULFA PARA QUE ALGUIEN LO TRAIGA A ESPAÑA.



THE PUNISHER



がなの ROM

SATURN
TECHNOSOFT

THUNDERFORCE V





RAGE AGAINST TYRANNY

WEBSITE: www.colonywars.com



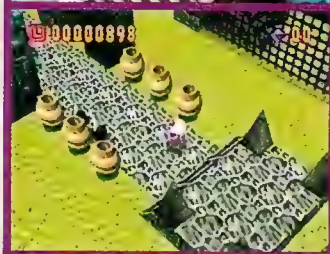
COLONY WARS

UNETE A LA REBELION. LUCHA POR LA LIBERTAD.

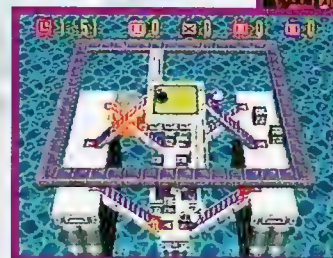


PS2 and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logotype (trade marks) are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

**SUPER
NUEVO**



LAS NUEVAS AVENTURAS DE BOMBERMAN DISCURREN POR MUNDOS TRIDIMENSIONALES, POR LOS QUE PODRÁ MOVERSE CON ENTERA LIBERTAD.



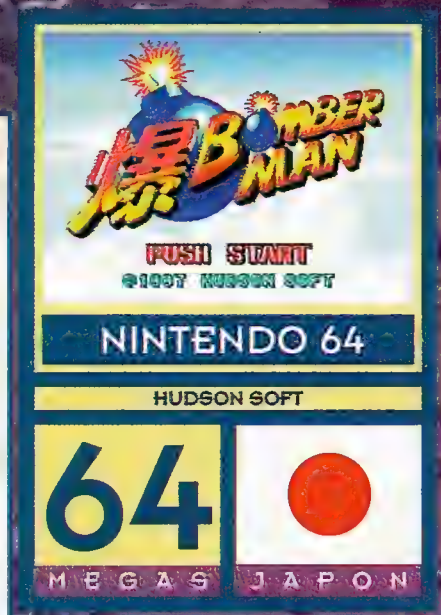
BOMBERMAN 64



El mítico «bombero» de Hudson Soft, responsable de tantas horas y horas de diversión, efectúa el gran salto a los 64 bits dejando atrás su mundo 2D por universos tridimensionales. Las dudas sobre cómo Hudson podría adaptar la mecánica BOMBERMAN a las 3D quedan zanjadas una vez que juguemos la primera partida a BAKU BOMBERMAN, que es el nombre que ha recibido en Japón el BOMBERMAN 64, que llegará al mercado español de forma inminente. El mapeado cuadrícula de los anteriores BOMBERMAN, en los que había que romper sucesivos muros para abrirnos camino, adopta ahora la forma

de enormes mapeados tridimensionales, en los que abundan escaleras, edificios y montañas. Con escenarios tan abiertos, la utilidad de las bombas se reduce ahora, en la mayoría de los casos, a la eliminación de los enemigos, aunque siguen siendo esenciales para acceder a nuevas partes del mapeado. Esto no quiere decir que BOMBERMAN 64 sea menos divertido que las anteriores entregas, simplemente es diferente. El bombazo y se acabó deja paso a una mecánica más plataforma, en la que el protagonista puede caer al agua, ser aplastado por una roca volcánica o deslizarse por colinas heladas. El que si permanece inalterable es el modo Battle en lo que a jugabilidad y adición se refiere, ya que en el aspecto gráfico también ha sufrido importantes cambios. Tanto en éste como en el modo historia los pequeños Bombermans pueden



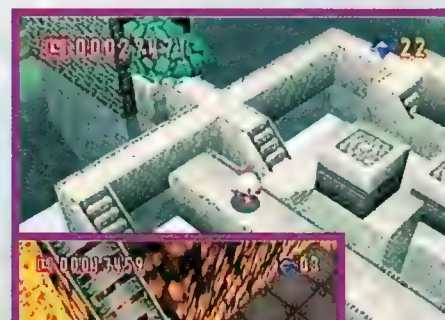


EL MODO BATTLE (PARA CUATRO JUGADORES) INCORPORA CINCO ESCENARIOS DISTINTOS ASI COMO LA POSIBILIDAD DE FORMAR DISTINTOS EQUIPOS.



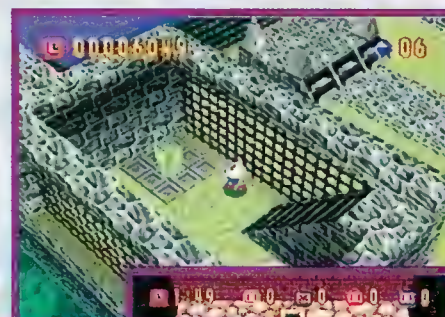
patear y agarrar las bombas desde un principio, con lo que el «pique» entre los cuatro jugadores comienza nada más iniciarse el round, sin necesidad de perseguir iconos de poderes extra (aunque sigue habiéndolos). Y si alguno de los contendientes pierde a la vida, no hay problema, ya que vuelve a la partida en forma de fantasma para hacer la puñeta a los vivos. Ningún juego de cuantos se han producido para *Nintendo 64*, con la única excepción del *versus* de GOLDENEYE, ha alcanzado el grado de adicción, desmadre y risas del *Battle* para cuatro jugadores de este **BOMBERMAN 64**. Sólo por él ya compensa la adquisición del juego, que llegará hasta nosotros el próximo mes de Diciembre. Si le hubieran incluido la posibilidad de jugar con *Rumble Pak* ya hubiera sido perfecto. ¿Pero quién sabe? A lo mejor lo incorpora en la versión occidental.

NEMESIS

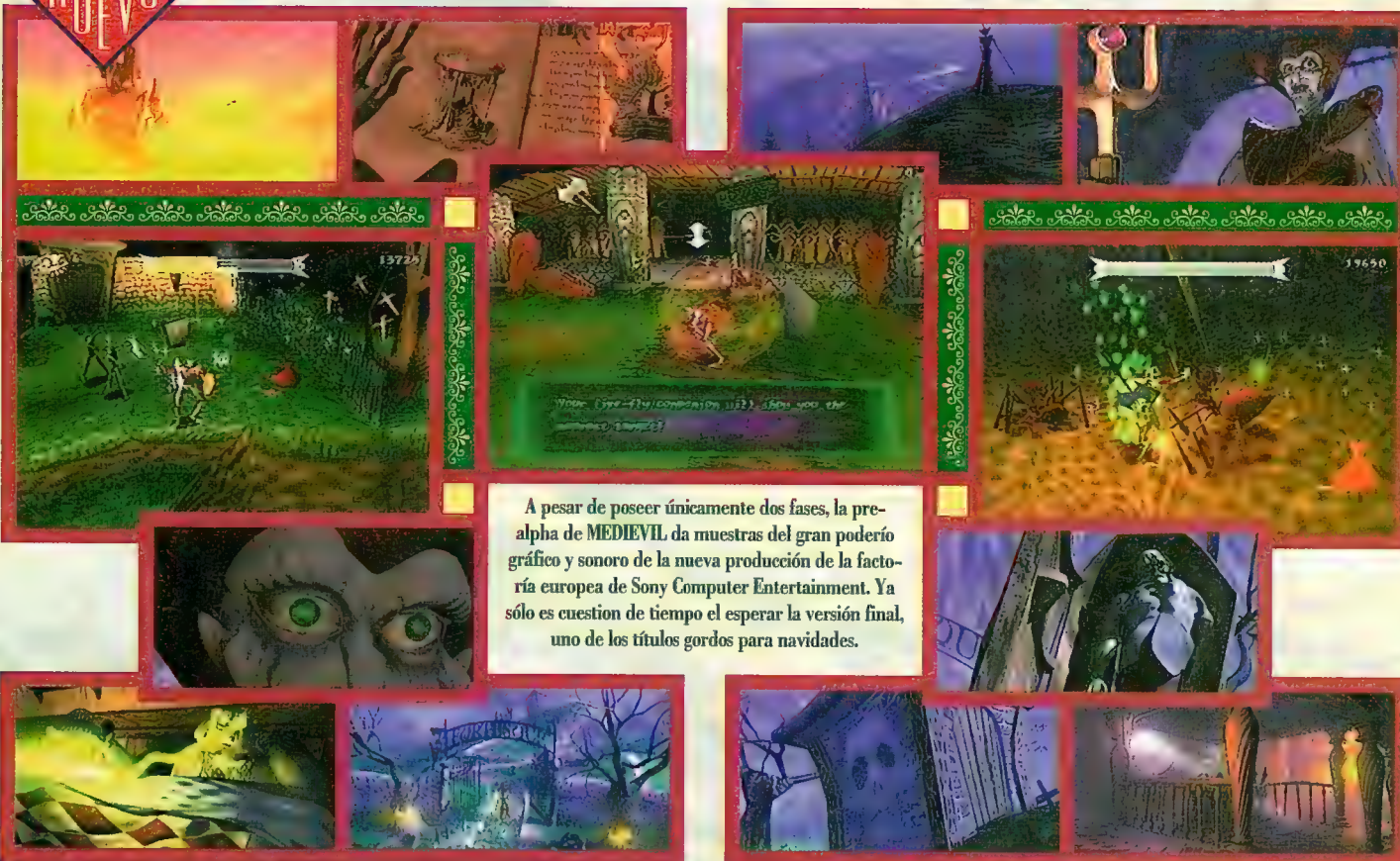


GRACIAS A LOS CUATRO BOTONES AMARILLOS DEL PAD DE NINTENDO 64 PODREMOS SELECCIONAR HASTA

NUEVE ANGULOS DE VISTA Y TRES TIPOS DIFERENTES DE CAMARA A DIFERENTES ALTURAS RESPECTO A NUESTRO PERSONAJE.



**SUPER
NUEVO**



A pesar de poseer únicamente dos fases, la pre-alpha de **MEDIEVIL** da muestras del gran poderío gráfico y sonoro de la nueva producción de la factoría europea de Sony Computer Entertainment. Ya sólo es cuestión de tiempo el esperar la versión final, uno de los títulos gordos para navidades.

MEDIEVIL

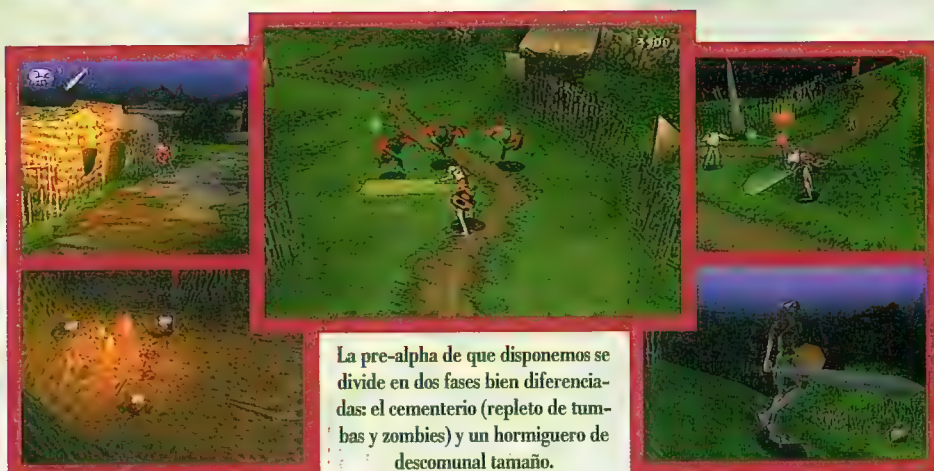


Concebido como uno de los lanzamientos más fuertes para **PlayStation** de cara a la campaña de Navidad, **MEDIEVIL** rescata para los 32 bits el espíritu tenebrista del legendario universo **GHOST'N GOBLINS** de **Capcom**, trasladando tumbas, criptas y zombies a entornos 3D, con espectaculares resultados. Aunque la copia de la que disponemos sólo está al 60% (se trata de la pre-alpha que se pudo ver en el pasado **ECTS** de **Londres**) y únicamente se puede acceder a dos fases (*The Graveyard* y *The Ant Caves*) de las 30 que dispondrá el producto final, **MEDIEVIL** ya da muestras del excelente trabajo realizado por la gente de **Millennium**. Ya sea por sus asombrosos efectos de luz, como por sus detallistas escenarios, **MEDIEVIL** no va a dejar indiferente a nadie. Y es que la herencia **GHOST**

'N GOBLINS no es ni mucho menos la única influencia que recibe este trepidante arcade, cuya *intro* reproduce fielmente la fotografía de la célebre batalla inicial del **DRACULA** de **Coppola**, en tanto el personaje central es un primo hermano (animado a la perfección) del **JACK**



Estas imágenes dan una idea de los múltiples planos de cámara que ofrece **MEDIEVIL** a lo largo del juego. Los efectos de luz son sensacionales.



La pre-alpha de que disponemos se divide en dos fases bien diferenciadas: el cementerio (repleto de tumbas y zombies) y un hormiguero de descomunal tamaño.



SKELLINGTON de PESADILLA ANTES DE NAVIDAD de **Henry Selick** y **Tim Burton**. Por medio del *pad* analógico de *PlayStation*, podremos manejar a este caballerete de ultratumba a la búsqueda de un demoníaco brujo cuyo rostro recuer-



da bastante al **Padre Apeles**, que con malvadas artes ha convertido a todos los habitantes de la región en *zombies*. Escenarios tridimensionales rebosantes de detalles albergan nuestra lucha contra todo tipo de criaturas de ultratumba, como



zombies delgados, otros gordos, lobos desnutridos, hormigas del tamaño de un Skoda Diesel e incluso unas cuantas manos emancipadas estilo FAMILIA ADDAMS. El desarrollo de **MEDIEVIL** sigue fielmente la escuela «sablazo y tentetieso», pudiendo incorporar diversos tipos de armas, algunas de ellas arrojadizas, en tanto incorpora leves goteos de aventura (buscar llaves para determinadas puertas y demás). De todas maneras aún es pronto (sólo hemos visto dos fases) para encasillar el juego en uno u otro género. Lo que no ofrece ninguna duda es su ju-

gabilidad, que añadida a su adictiva simplicidad y sobre todo sus impresionantes gráficos, conforman un espectáculo gótico sin precedentes en *PlayStation*, en el que se conjugan a la perfección terror y humor. En próximos números, cuando dispongamos de la co-

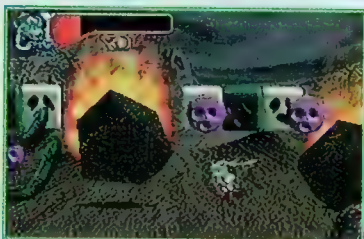
pia definitiva de **MEDIEVIL**, os contaremos más de esta futura bomba, que sin duda va a convulsionar el catálogo de *PlayStation* justo en los meses en los que el número de lanzamientos se dispara y la competencia es feroz.

NEMESIS

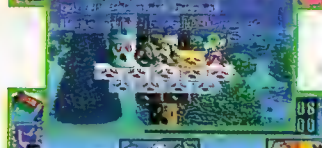
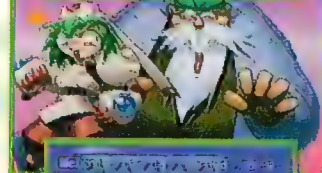
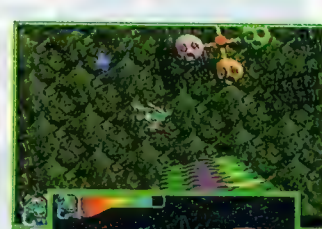
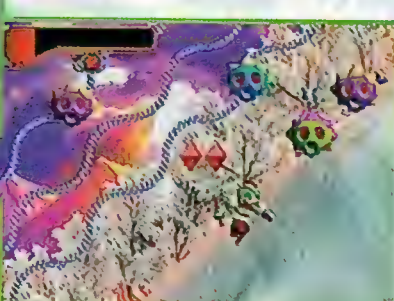
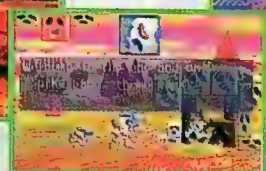
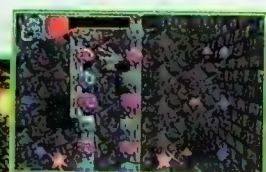
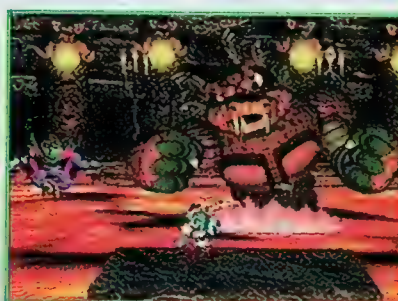


Las armas a utilizar en el juego van desde espadón y hacha hasta sofisticadas ballestas. Sin olvidar por supuesto el uso del escudo.

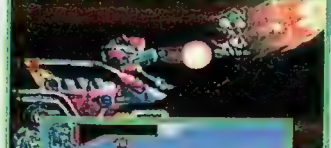
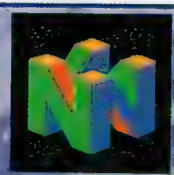
**SUPER
NUEVO**



Los
legendarios
Final Bosses
de Treasure
por fin hacen
su aparición
en una
consola
Nintendo.



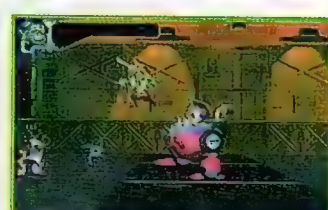
MISCHIEF MAKERS



Conocido en Japón como YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS, **MISCHIEF MAKERS** acaba de hacer su aparición en el mercado **USA**, en tanto que aquí verá la luz en Diciembre. **Treasure** (creadores de esa joya para **MD** llamada **GUNSTAR HEROES**) no podía encontrar mejor caldo de cultivo para sus excesos gráficos que el **hardware** de **N64**. Rutinas de todo tipo y pelaje se dan cita en este plataformas que combina desarrollo y *sprites* 2D con escenarios tridi-

mensionales. Protagonizado por una fémina robotizada y con diseño de personajes de Han (el mismo de **GUNSTAR Y GUARDIAN HEROES**), **MISCHIEF MAKERS** es uno de los pocos juegos de **N64** que utiliza el **D-Pad** en detrimento del joystick analógico. Con el humor que siempre caracteriza a **Treasure** en el juego tiene cabida de todo, desde montar en un triciclo hasta parodias de *Sailor Moon* y las series de *Mechas*. Lo tendremos aquí muy pronto.

NEMESIS



HAZTE *Virgin*
PARA TODA LA VIDA.

COMMAND & CONQUER RED ALERT™

Para
PLAYSTATION

Fácil de jugar y divertidamente adictivo, Red Alert™ pone en tus manos el destino del mundo.

- Libra tu combate sobre tierra, mar y aire con MiGs, espías, destructores, submarinos y más.
- Elige tus armas. Defiende tu base con un arsenal de poderosas armas.
- Dos bandos donde elegir. Más de dos docenas de misiones Aliadas y Soviéticas en dos CDs cargados de acción.
- Utiliza el ratón o el pad para la consola de juegos PlayStation™ con el nuevo interfaz de Red Alert para PlayStation™.
- Premiada Banda Sonora con 21 pistas.



Westwood
STUDIO



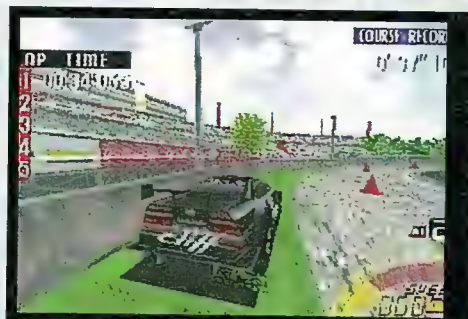
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: <http://www.virgin.es>.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67



Command & Conquer, Red Alert es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. © 1998 Westwood Studios, Inc.
Red Alert es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Todos los derechos reservados.



EXPERTO



EL TERCER CIRCUITO DEL CAMPEONATO TRANSCURRE EN LAS CALLES DE UNA GRAN CIUDAD, LAS CURVAS Y LA ESTRECHEZ DE LOS TRAMOS PUEDEN SER UNOS OBSTACULOS BASTANTE DIFICILES DE SALVAR, SOBRE TODO SI NO TIENES EL MANDO ANALOGICO.



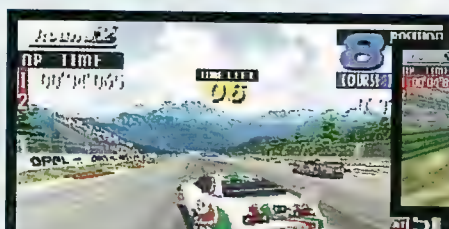
SELECT



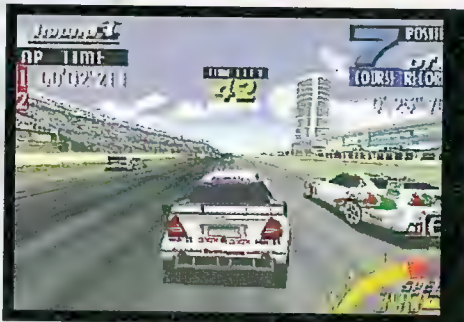
SI EN LA SELECCION DEL COCHE PULSAIS HACIA ABAJO EN EL MANDO, LOS COCHES SERAN ASI.

Después del pequeño fiasco que supuso MANX TT, parece que los responsables de Sega han vuelto al buen camino encargando la conversión de **TOURING CAR** a los responsables de SEGA RALLY, y a tenor de lo que llevamos viendo estos últimos meses, puede que estemos ante el mejor juego de conducción para Saturn hasta la fecha. La máquina original no era ninguna maravilla (espectacular pero muy incontrolable), algo que se ha solucionado en Saturn. Los gráficos son de lo más espectacular, y se desplazan a velocidades de vértigo, muy superiores a las de SEGA RALLY. Contaremos con tres circuitos y algún que otro secretillo, y para recorrerlos tendremos a nuestra disposición auténticos bólidos preparados para quemar el asfalto. El control es impresionante si disponemos de un mando analógico, que hará que nuestro coche se ajuste perfectamente a las curvas de los circuitos. Si el resto de arcades

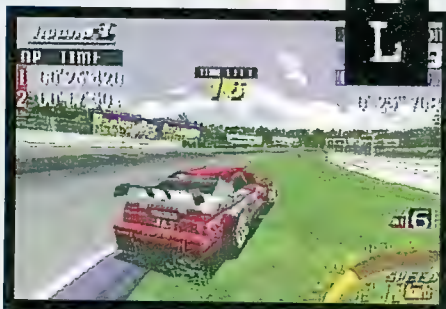
TOURING CAR



FACIL



AUNQUE ESTE SEA EL TRAZADO FACIL, NO CREAIS QUE VAIS A LLEGAR LOS PRIMEROS. ESO ES ALGO RESERVADO A LOS QUE LLEVEN HORAS Y HORAS DE ENTRENAMIENTO Y SE CONOZCAN HASTA LA ULTIMA ONDULACION DE ESTE MAS QUE INTRINCADO CIRCUITO.



QUALIFY



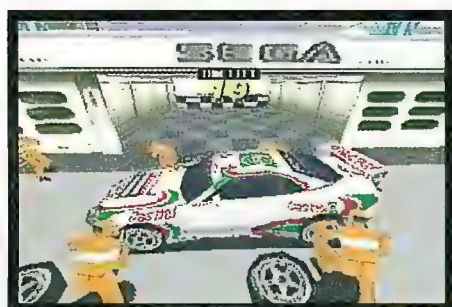
ANTES DE LA CARRERA DEBERAS DAR UNA VUELTA DE CALIFICACION PARA VER TU LUGAR DE SALIDA.



de conducción para esta consola ya tenían un modo de juego exclusivo de *Saturn*, en TC van a tener algo más que eso, ya que esta modalidad tiene varios submodos de juego, por eso se le ha bautizado como *Saturn Side*. Si hay algo que nos haya dejado boquiabiertos en este juego es su banda sonora, que combina las melodías de la máquina con otras compuestas especialmente para *Saturn* e interpretadas por *Avetrax*, un grupo formado por el músico *Richard Jacques* y la cantante *T. J. Davis* (que ha trabajado con gente como *Lisa Stansfield*) que logran algunas de las canciones más memorables de todos los tiempos y que encajan perfectamente en un juego tan frenético y rápido como éste. En próximos números os ofreceremos toda la información de tan divertido juego que promete ser un auténtico éxito. Atentos porque os destriparemos todos los secretos de este nuevo arcade de conducción para todos los públicos poseedores de *Saturn*.

THE PUNISHER

BOXES

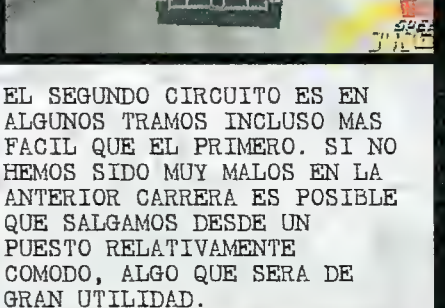
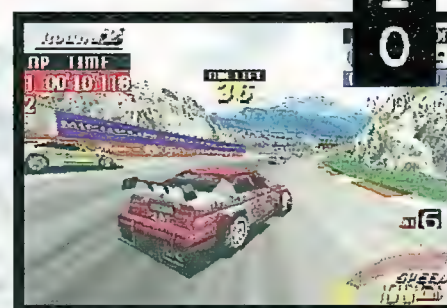
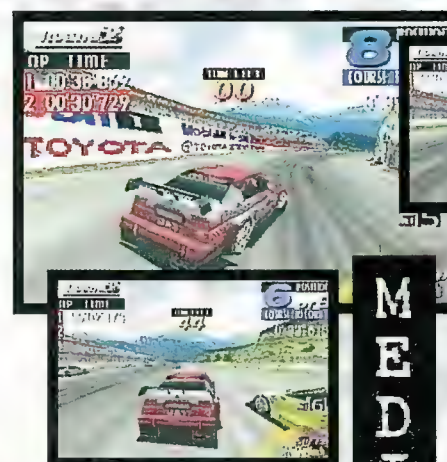
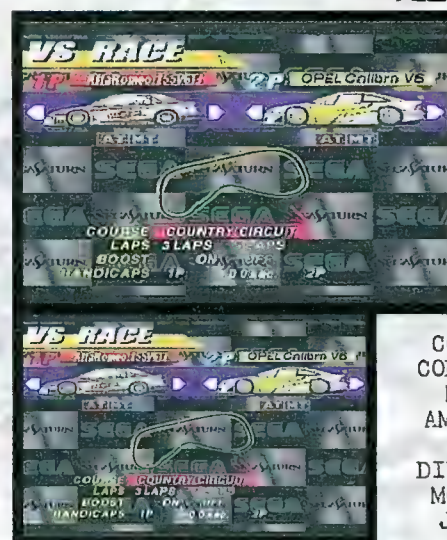


EL LUGAR IDEAL PARA REPARAR LOS IMPACTOS SUFRIDOS EN EL CHASIS DE NUESTRO BOLIDO.



FUERA DE EUROPA, *TOURING CAR* INCORPORA UNA INTERESANTE OPCION PARA PODER COMPETIR VIA MODEM CON OTROS JUGADORES. PARA ELLO SE NECESITA EL KIT DE CONEXION A INTERNET DE *SATURN*, ALGO QUE NO ESTA DISPONIBLE FUERA DE JAPON Y ESTADOS UNIDOS.

VERSUS



EL SEGUNDO CIRCUITO ES EN ALGUNOS TRAMOS INCLUSO MAS FACIL QUE EL PRIMERO. SI NO HEMOS SIDO MUY MALOS EN LA ANTERIOR CARRERA ES POSIBLE QUE SALGAMOS DESDE UN PUESTO RELATIVAMENTE COMODO, ALGO QUE SERA DE GRAN UTILIDAD.



CLUBES



POWER SOCCER 2



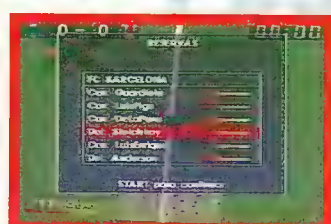
J. A. de la Casa ha sido el elegido para comentar los partidos.

Psygnosis empieza a sacar jugo de sus grandes lanzamientos deportivos del pasado año. Si hace poco aparecía la segunda parte de F1, el turno llega ahora para ADIDAS POWER SOCCER. Sin embargo, la saga futbolística ya contaba con una secuela denominada ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97, en la que se añadieron comentarios en español, selecciones nacionales y los clubs de las ligas española e italiana. Para esta tercera entrega se mantienen las mejoras de la segunda par-



te añadiendo, además, los equipos de la liga de campeones. En el apartado sonoro se ha buscado la popularidad de José Angel de la Casa para realizar los comentarios, convirtiéndose en el tercer periodista deportivo español en acercarse a los videojuegos (antes lo hicieron J. J. Santos en EURO 96, y Matías Prats en INTERNATIONAL TENNIS OPEN). En el apartado gráfico destaca la mejora significativa en la definición de los jugadores y la posibilidad de reproducir espectaculares repeticiones.

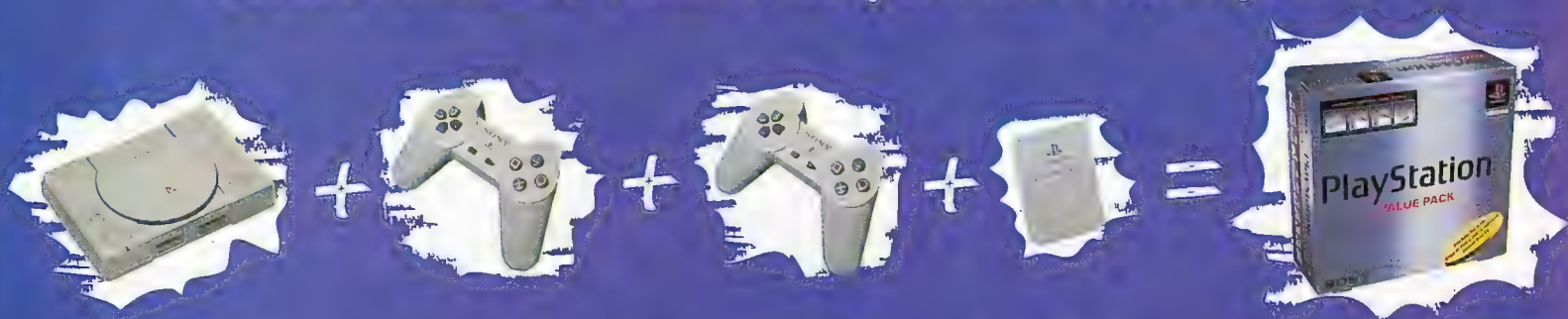
CHIP & CE



Se acabaron las peleas



Oferta limitada. Value Pack por sólo 26.900 ptas*.



Nada de sortearse quién juega primero. Nada de engañar al otro para quitarle el sitio. Y nada de amenazas para jugar antes. Porque ahora Sony te ofrece un pack único: una PlayStation, una tarjeta de memoria, para poder guardar tus mejores partidas, y dos mandos para que puedan jugar dos a la vez, por sólo 26.900 ptas. Sin más peleas.

Todo el PODER en tus MANOS



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

*Precio de venta estimado.

SONY





Sega ha decidido poner remedio a la sequía futbolística en los últimos meses de su consola estrella. Para ello, nada mejor que una nueva versión de WORLDWIDE SOCCER, el mejor simulador en este deporte para Saturn. Como ya ocurrió con INTERNATIONAL VICTORY GOAL Y WORLDWIDE SOCCER 97, el nuevo compacto es la conversión europea de un juego inicialmente creado para el mercado nipón. La principal novedad es la sustitución de los equipos de la liga japonesa no sólo por selecciones nacionales, sino también por clubs de las ligas francesa, española e inglesa. A falta de la confirmación definitiva, los equipos españoles no tendrán su nombre real, aunque son bastante similares. Además, los uniformes son idénticos a los oficiales de cada club. Como sorpresa adicional incorpora los seudónimos de los redactores del sector en diferentes equipos, aunque el editor permite modificarlos. El único pero es la casi inexistencia de mejoras técnicas, entre las que puede destacarse el mayor número de estadios disponibles.

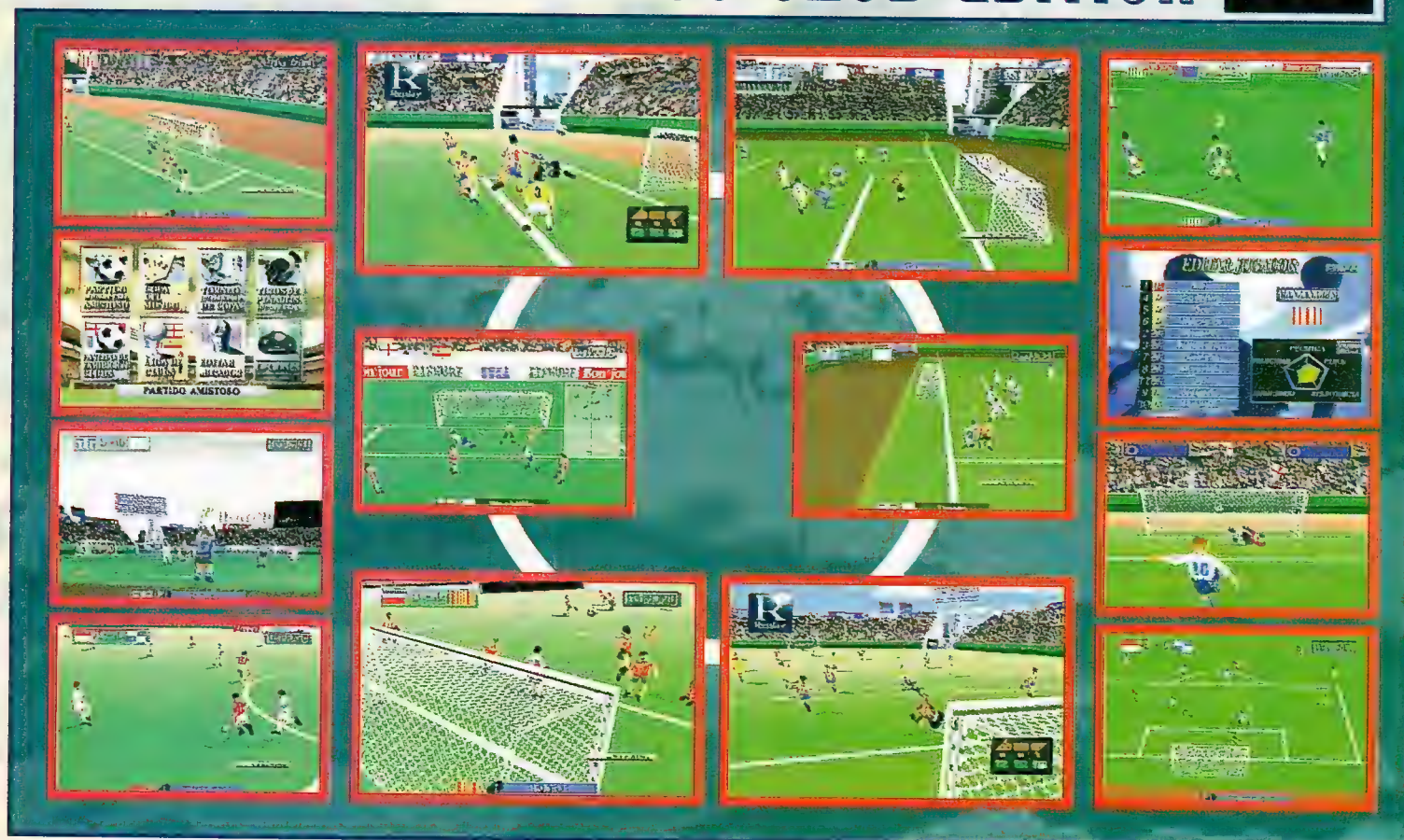
CHIP & CE



CLUBES



WORLDWIDE SOCCER 98 CLUB EDITION



MONOPOLY

¡Arruina a tus amigos!



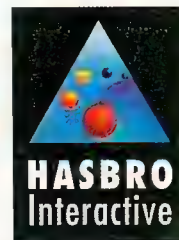
Monopoly cobra vida con fichas que se mueven en pantalla, animaciones, sonidos en directo... ¡cómprate Madrid en esta versión interactiva del clásico juego de tablero! Recorre las calles de la ciudad y especula con las plazas, paseos... Después, construye casas y hoteles y espera a que tus rivales caigan en las casillas, serás millonario al instante.

- Juega sobre las calles de Madrid.
- Hasta 6 jugadores en una misma partida (4 en PlayStation).
- Más de 800 animaciones llenas de color.
- Juego a través de Internet con jugadores de todo el mundo (versión PC).
- Traducido al castellano.

**TRADUCIDO
AL CASTELLANO**

Disponible en: 

Próximamente en:



ELECTRONIC ARTS®

Distribuido por ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2-28-37 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TÉLEFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

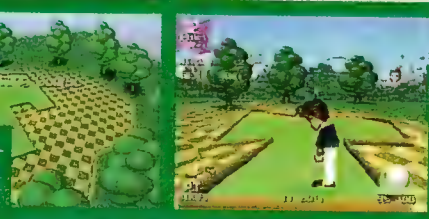
NEW
SUPER
NUEVO



La música y el desarrollo nos recuerdan sospechosamente al juego **CHORO Q. O** comparten programadores, o son los mismos.



Para que nada os falte, en **EVERYBODY'S GOLF** también se ha incluido un torneo de minigolf para uno o varios jugadores simultáneos.



Dicen que lo bueno se hace esperar, y viendo la calidad de **EVERYBODY'S GOLF** la verdad es que no nos importaría que esta mala costumbre se convirtiera en una regla que cumplieran las compañías a rajatabla. Programado por Camelot para SCE, **EVERYBODY'S GOLF** es lo mejor que hemos visto en simuladores de ese deporte hasta la fecha en **PSX**. Aunque en un primer momento el simpático aspec-



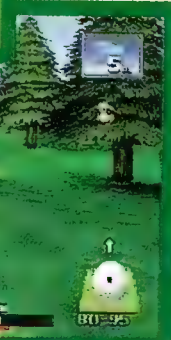
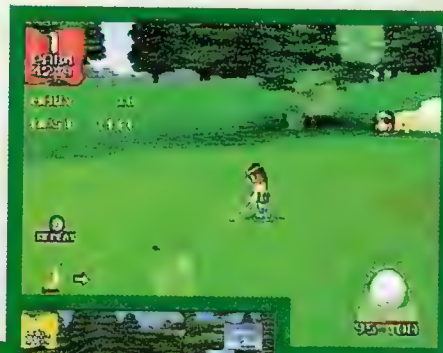
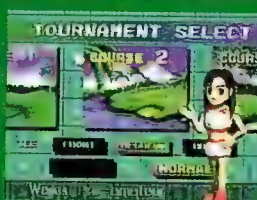
espectaculares. Pero es que **EG** posee además una tremenda jugabilidad con un nivel de dificultad creciente pero muy bien programado, personajes con diferentes características, varios modos de juego (un minigolf incluido), opción para varios jugadores simultáneos y, lo que es muy de agradecer, una carga casi instantánea. Por si todo eso no fuera suficiente, **EG** es muy sencillo de manejar, preciso y claro en sus barras de medición, tiene vistas desde todos los ángulos, guarda automáticamente los mejores golpes, y bonifica con puntos extra los buenos resultados y los golpes más acertados. En resumen, el mejor y más divertido juego de golf para **PlayStation**.

DE LUCAR

EVERYBODY'S GOLF



to de los personajes nos hubiera hecho pensar que se trataba de otro divertimento con el golf como pretexto, unas cuantas partidas nos han mostrado un completísimo y sensacional simulador. Gráficamente todo tiene un aspecto impecable y cada escenario es un fascinante universo repleto de detalles y con una variedad de tonos y diseños realmente



TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"

Shigeru Miyamoto, Creador de Lylat Wars.



VUELVE FOX MCCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRAFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, **RUMBLE PAK** UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO. UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.



4 Jugadores



**ENTRA
EN
JUEGO.**



INTRO



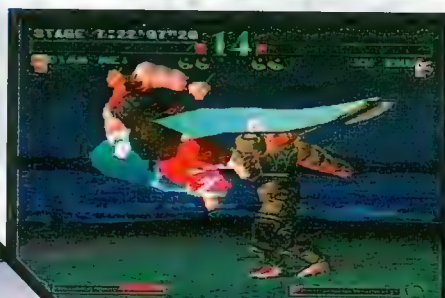
La intro nos mostrará a cada uno de los personajes de una manera muy similar a la de TEKKEN 2.

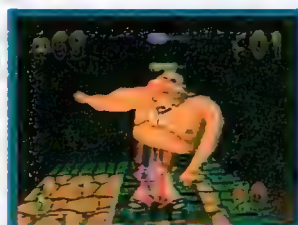
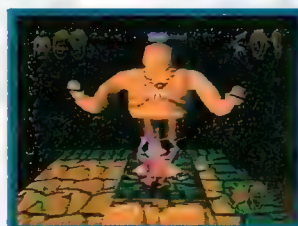
DINASTY WARRIORS



Koei, compañía muy dada a programar juegos de estrategia sobre todo situados en el medievo japonés, da vida a uno de los mejores juegos de lucha con armas en 3D del momento. Al igual que grandes éxitos como NOBUNAGA'S AMBITION, uno de los pocos juegos de esta compañía y de temática estratégica que logró traspasar la barrera nipona y llegar hasta los Estados Unidos, **DINASTY WARRIORS** está situado en la época medieval japonesa, y como su nombre indica, en el periodo de las batallas dinásticas. Diez personajes normales y otros 6 ocultos se partirán la cara en escenarios tan dispares como el patio de un palacio o una campiña al lado de un pueblo en llamas.

DGC





FINAL BOSSES

Los jefes finales no podían faltar en un juego de plataformas. Aquí te mostramos dos de los seres que componen la plantilla de criaturas más indeseables de JERSEY DEVIL, un jefe de tribu y el siniestro Dr. Knarf.



JERSEY DEVIL



Los componentes de Malofilm Interactive, una compañía canadiense, lanzan al mercado su primer juego para PlayStation, JERSEY DEVIL. Hasta el momento se habían dedicado al desarrollo de software multimedia para los usuarios de PC, sin embargo este giro en sus intereses comerciales nos puede pro-



CATACOMBS



GARDEN OF DELIGHT



HOUSE OF PANIC



JERSEY CITY



PLAYSTATION

OCEAN - MALOFILM INTERACTIVE

CD

R O M



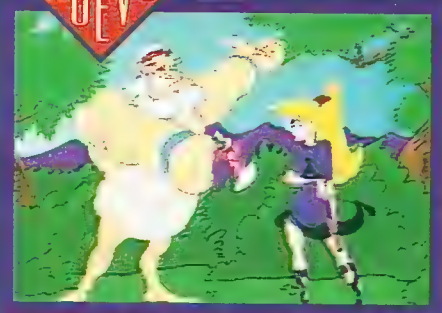
CANADA

porcionar agradables sorpresas si continúan por el mismo camino. El título en cuestión, JERSEY DEVIL, es un plataformas en 3D con total libertad de movimientos en 360°, un género recientemente inaugurado en los 32 bits de Sony por CROC. Como protagonista se ha elegido a un duende que, según la leyenda, deambula por el área de New Jersey desde hace 260 años. Su misión consistirá en terminar con los desmanes del Dr. Knarf y su pupilo Dennis Pumpkinhead, que están aterrorizando a la ciudad con criaturas monstruosas. Jersey puede saltar, planear, empujar y noquear a sus adversarios. La rotación de las cámaras te permitirá gozar siempre de una perspectiva adecuada en cualquiera de los 11 niveles que comprende el juego. Desde plataformas móviles, abismos sin fondo hasta los típicos jefes finales amenizarán las divertidas aventuras de esta criatura. Sobre todo no os perdáis la impresionante intro del juego, un pequeño corto de dibujos animados con una calidad impresionante.

R. DREAMER



NOUEVO



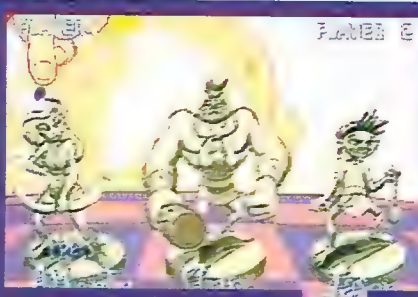
Erbe Software, coincidiendo con la campaña publicitaria de Hércules, el último héroe de la factoría Disney, se dispone a lanzar al mercado un juego que cuenta con calidad más que sobrada para alcanzar los primeros puestos de vuestras preferencias. Pero no penséis que se trata de un ardid de Lucas Arts para beneficiarse de la estela de la superproducción de dibujos animados, ya que



este juego es previo en programación al de Disney y al lanzamiento de la película. Aunque es un hecho que les va a beneficiar sobremanera, es fruto de la casualidad. Y eso se deja notar en el juego, que salta a la vista que ha sido realizado con mimo y cuidado, sin las prisas que hubiera supuesto el querer aprovecharse del tirón de Hércules programando a toda pastilla. Se trata de una aventura en perspectiva tipo Zelda, con personajes con un look de dibujos animados y una mecánica de juego de las de «espadazo limpio». Humor, calidad gráfica y correcto planteamiento para una referencia indiscutible en las próximas navidades.

THE SCOPE

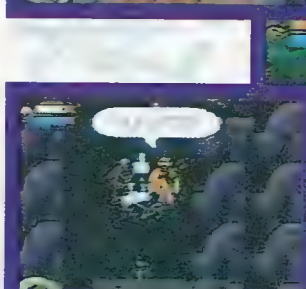
HERC'S ADVENTURE



La bella Atlanta, el propio Herc o el pequeño pero matón Jason serán los personajes que podrás elegir al principio del juego para protagoni-



zar tu aventura. Cada uno tiene sus propias armas y cualidades que deberás conocer a la perfección para avanzar en el juego.



¿Estás preparado?

Tennis Arena



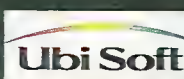
Text Imagen Activa



<http://www.ubisoft.com/spain/>



UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión
40010 San Cugatón del Valles, Barcelona
Tel. 93 58 50 15 - Fax 93 58 50 60



© 1997 Ubi Soft Entertainment. Logo PS y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Sega y Sega Saturn son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.
Windows 95 es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

NOUEVO



de animación PESADILLA ANTES DE NAVIDAD, *stop-motion* (también conocida como *cinematic*), la gente de DreamWorks ha conseguido unos resultados cuando menos curiosos. Además utiliza un sistema de juego muy semejante (por no decir idéntico) al de un clásico como DONKEY KONG COUNTRY, por lo que la jugabilidad estará más que asegurada. Aún es pronto para forjar una opinión fiable sobre SKULL MONEKYS (tan sólo hemos tenido acceso a una *alpha*), aunque una cosa está muy clara: la banda sonora entrará por méritos propios en la antología de las músicas más extrañas y divertidas del videojuego. Mérito imprescindible para convertirse en leyenda.

J. C. MAYERICK

SKULL MONKEYS



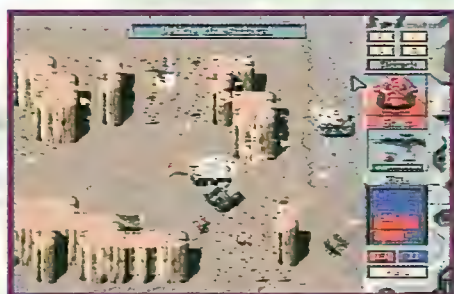
La mezcla no puede ser más explosiva. Por un lado los creadores de EARTHWORM JIM, y por otro los «aritos» de DreamWorks Interactive. En medio, otro personaje que despertó la carcajada de los usuarios de compatibles PC: Klaymen, un ser estúpido donde los haya que protagonizó el magnífico, aunque escasamente recordado, NEVERHO-



Castle de los muertos

OD. Juntos conforman uno de los títulos más hilarantes de cuantos han pasado (y pasarán) por la consola de Sony. Para comprobarlo no hay más que echar un vistazo a los nombres de las fases o de las armas que Klaymen utilizará. «Castle de los muertos» o «cabeza de pedo» son solo dos ejemplos de los muchos que encontraremos a lo largo del juego. Basado en la técnica que Tim Burton hiciese famosa con su inolvidable película

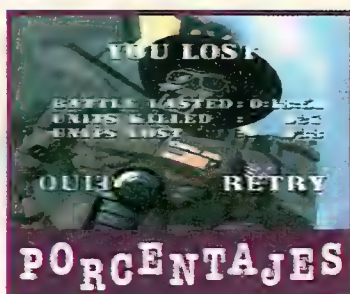
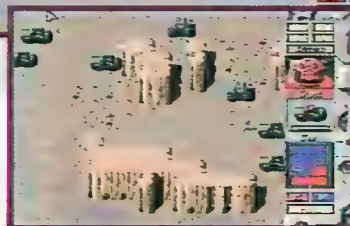
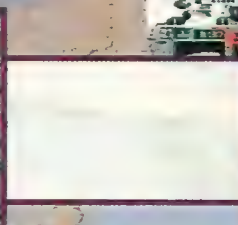
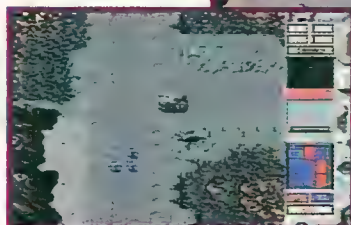




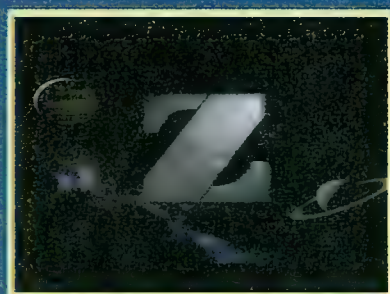
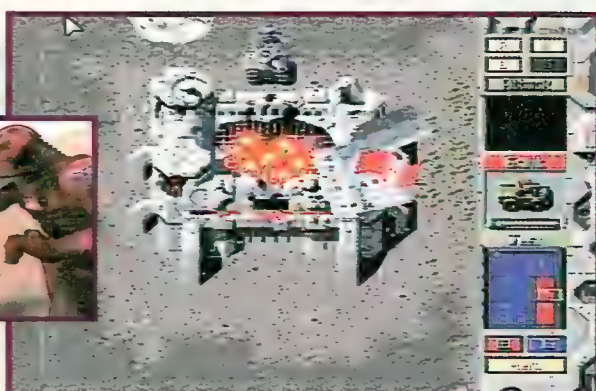
En Z, la rapidez a la hora de tomar las decisiones es tan importante como el aspecto estratégico. Dudar equivale a perder.



Z no tiene mucha complejidad en cuanto a acciones a realizar. La clave está en conquistar y mantener lo conseguido.



A medida que avancemos iremos encontrando nuevos elementos que nos complicarán bastante nuestra existencia. Casi todos ellos suelen aparecer en forma de nuevas armas y prototipos aunque, en algunos casos, son las características del terreno que impiden el acceso directo lo que más nos fastidiará.



PLAYSTATION

SCE-BITMAP BROTHERS

CD

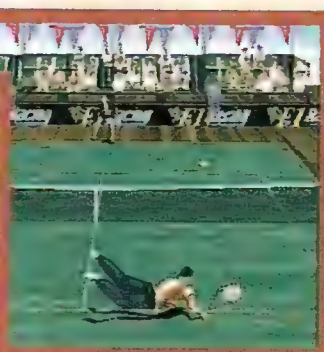
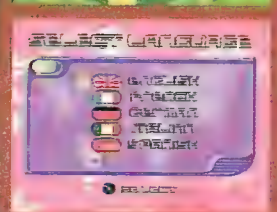


R O M

REINO UNIDO

Aunque no es uno de los géneros con más títulos, hay que reconocer que los juegos de estrategia tienen uno de los públicos más fieles. En esta ocasión les ha tocado el turno a los usuarios de *PlayStation* con este Z, del popular grupo de programación Bitmap Brothers, que muchos de vosotros ya conoceréis por su versión de PC. Por compararlo a algo conocido, Z es parecido a *COMMAND & CONQUER* aunque con un diseño mucho menos serio y un desarrollo más elemental pero más frenético e igual de interesante. Partiendo de una base inicial en igualdad de fuerzas con la máquina, deberemos ir conquistando territorios y tomando posiciones sin dueño antes de que lo haga nuestro rival y, a partir de este instante, luchar por el control total del mapa. Aquí no se trata de construir, mejorar instalaciones, potenciar el armamento o acumular dinero para poder hacer todas esas cosas. Aquí sólo tendremos que estar pendientes de nuestras tropas y su colocación y analizar con prontitud la situación para aprovechar cualquier circunstancia que nos pueda poner en ventaja. Puede parecer excesivamente simplón pero os aseguramos que os lo pasaréis de miedo.

DE LUCAR

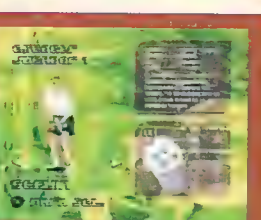
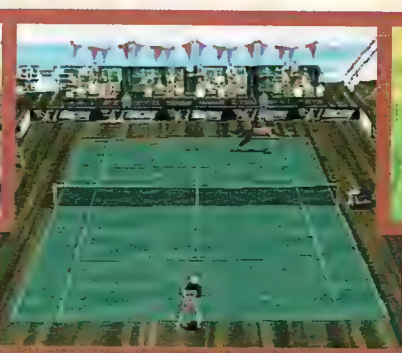
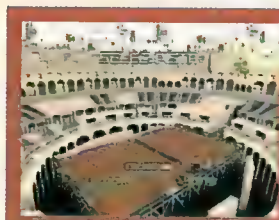


Haberlos, hay-los. Pero además de escasos, los simuladores de tenis en *PlayStation* o *Saturn* no han conseguido enganchar a los buenos aficionados al género. Por eso creemos que **TENNIS ARENA**, un juego de tenis realista pero con algunos detalles propios de los arcades, llega en un gran momento y con todo a favor para triunfar en ambos sistemas. Programado por

animados, multitud de escenarios y de superficies y unas cuantas perspectivas de juego, las justas, compensadas con un interesante movimiento *zoom in-zoom out* en las cámaras. En ese terreno está bien servido, pero es en el apartado de la jugabilidad donde **TENNIS ARENA** adquiere un nivel excelente. Demoledores golpes especiales, increíbles efectos en las bolas que pueden hacer



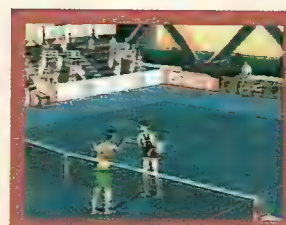
TENNIS ARENA



Smart Dog, este programa recupera la jugabilidad clásica de los grandes juegos de tenis de 16 bits y añade la soberbia puesta en escena propia de las posibilidades técnicas de los 32 bits. El resultado es un juego con un diseño gráfico sobrio pero muy bello, con personajes poligonales perfectamente

que vayan a la grada, una curiosa y adictiva estructura en los torneos, unos rivales con muchos recursos y pocas fisuras, y el eterno modo para dos jugadores simultáneos convierten a **TENNIS ARENA** en el más completo juego de tenis en ambos sistemas.

DE LUCAR





La principal novedad es la inclusión de múltiples acrobacias que se consiguen efectuando combos.



COMPETITION



2 players



En este modo la pantalla se puede dividir en vertical u horizontal.

HALF PIPE



PLAYSTATION

SCE-UEP SYSTEMS

CD



ROM

JAPON

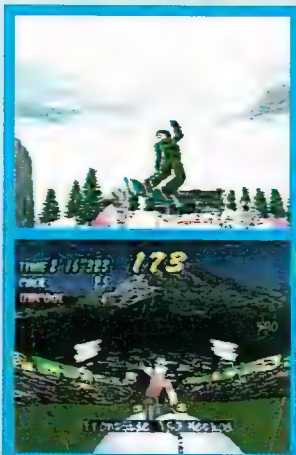
Avalado por la magnífica primera parte, aquí tenemos la continuación del mejor simulador de snowboarding de la historia. Las novedades son muchas y muy jugosas, y van desde los modos de juego (que incorporan desde el típico modo de competición, hasta una especie de *time trial*, pasando por un concurso de salto y otro de acrobacias sobre coches) hasta la incorporación de nuevas maneras de lograr movimientos sobre la tabla. Así, para efectuar un giro, una voltereta, agarrar la tabla o cualquier otra demostración de destreza, deberemos efectuar una combinación de botones, al más puro estilo de un juego de lucha. Afortunadamente hay un modo de juego que nos explicará la manera de hacerlos todos ellos, y su nombre técnico. Los circuitos han aumentado en número, en extensión y, sobre todo, en acierto en el diseño. Prometedor.

THE SCOPE

COOLBOARDERS 2



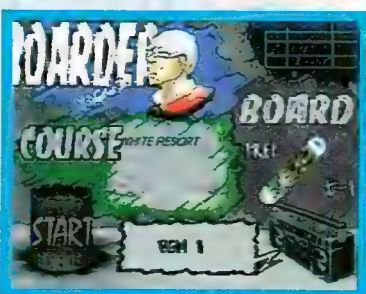
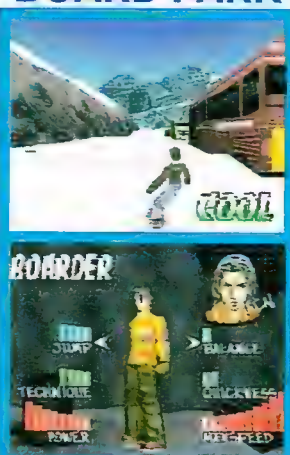
BIG AIR



FREE STYLE



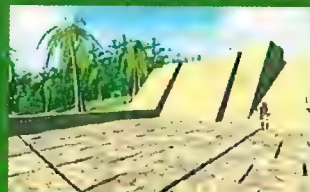
BOARD PARK



Esta segunda parte eleva a la máxima potencia lo que vimos en su antecesor.



Si no procedes con cautela, y tu comportamiento hace sospechar a alguien, tu personaje puede acabar en la cárcel o muerto en cualquier rincón de esta ciudad.



Aunque sin llegar a la resolución de PC, la calidad de los gráficos es impresionante.



PUZZLES

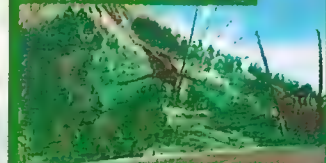


ATLANTIS



Cryo siempre ha sido una compañía que ha ofrecido gran originalidad en todos sus lanzamientos, tanta que muchas rarezas llevan su firma. La última creación de este equipo galo lleva un nombre que suena a leyenda: **ATLANTIS: THE LOST TALES**. Se trata de una aventura que nos recuerda bastante a otra creación de la compañía, el fantástico **DUNE**, que guarda bastantes similitudes en el sistema de juego. Para **ATLANTIS Cryo** ha desarrollado un nuevo sistema llamado **Omni 3D**, que nos permite ver los escenarios en los que estemos desde cualquier perspectiva posible, lo que nos permitirá ver cosas que no veríamos de otra manera. El aspecto del juego es absolutamente deslumbrante, y denota el excelente trabajo de los grafistas. Si alguno de vosotros ha tenido en sus manos la versión de **PC** de este juego, habrá visto que las diferencias de resolución entre estas pantallas y lo que ve en su ordenador son bastantes, aunque en **PC** necesita como mínimo un **Pentium 166** para ir a la misma velocidad. Pero no todo iban a ser desventajas para los usuarios de los **32 bits** de Sega, ya que la música es infinitamente mejor a la de **PC**, con flautas y voces que parece mentira que salgan de nuestra consola.

THE PUNISHER



EL ÚLTIMO SIMULADOR DE VUELO

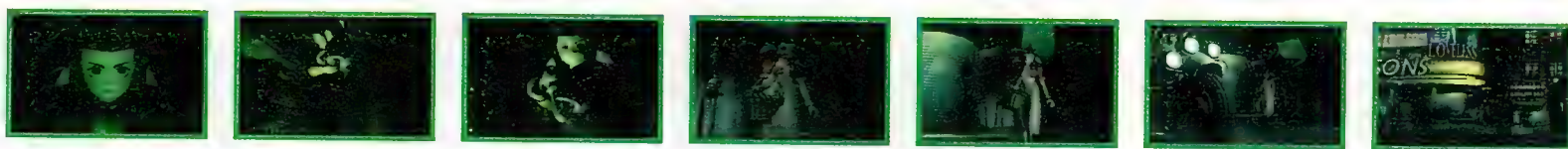
Todo el PODER en tus MANOS

Exclusive — 0214 — PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY





EL COMIENZO...



El deseo se ha cumplido, nuestros sueños por fin se han hecho realidad y tal como os anuncié en el número anterior aquí tenéis ante vosotros las primeras imágenes de FINAL FANTASY VII en castellano, el juego más esperado del presente año y el auténtico estandarte del catálogo de PlayStation.

Parecía que el sagrado y magno acontecimiento no iba a suceder nunca, y de un día para otro tengo entre mis manos la preciada *beta* de la versión en castellano de su majestad FINAL FANTASY VII. Apenas han pasado poco más de ocho meses de su triunfal comercialización en Japón el pasado 31 de Enero y menos de dos meses en Estados Unidos, donde vió la luz el 5 de Septiembre y en donde ya alcanza la nada despreciable cifra de más de medio millón de unidades vendidas. Pero lo que nos interesa es nuestro país y la posibilidad de disfrutar con la insuperable creación de Square en nuestro idioma (recordad que sólo será traducido al inglés, alemán y castellano), todo un privilegio que tendremos que agradecer a los dirigentes de SCE España y SCE Europe, que han hecho todo lo posible para que tengamos entre manos una versión que podrán degustar plenamente todos los usuarios españoles de PlayStation (y el que no lo haga se pierde el mejor juego creado para esta consola, palabra de The Elf). En esta primera parte de la *review* de FFVII tan sólo quiero mostraros los

¡¡ EN CASTELLANO !!



Todos los textos han sido traducidos incluyendo los créditos, la pantalla de *Game Over* y la que pide el cambio de disco.



PLAYSTATION a fondo

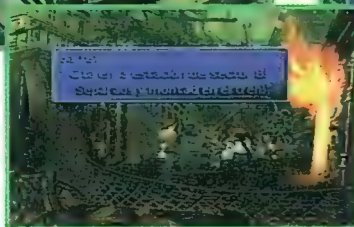
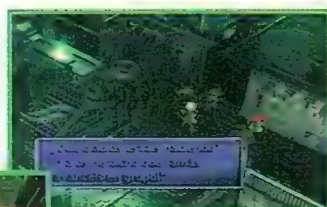
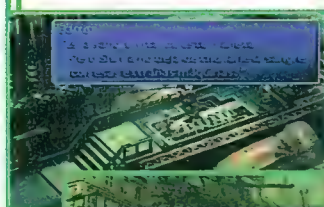


RPG

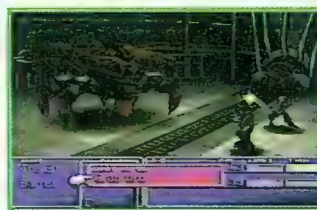


FINAL FANTASY VII™

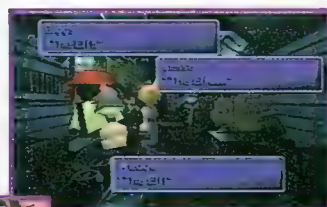
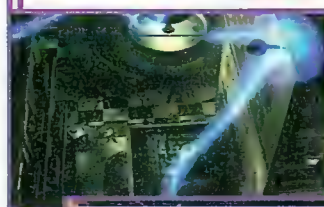
EL PRIMER REACTOR



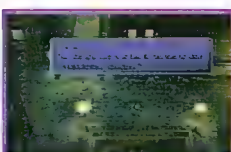
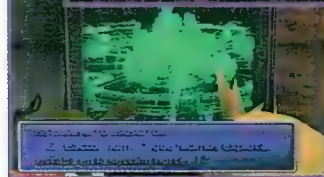
Nuestra primera misión será colocar un explosivo en el reactor de Mako. Tendrás diez minutos para abandonar el lugar.



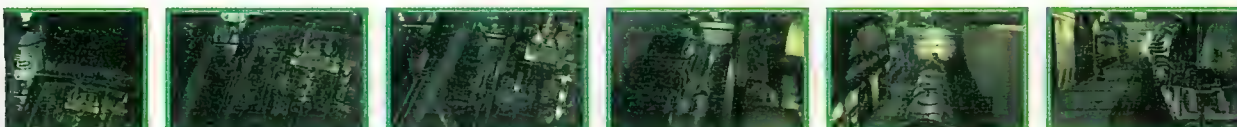
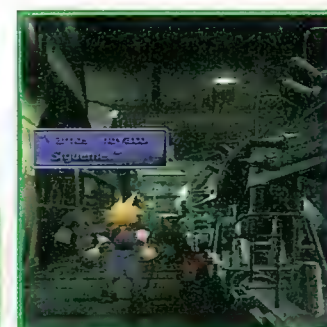
LA GRAN ESCAPADA



Tras la gran explosión tendremos que llegar sanos y salvos al tren que se dirige a los suburbios.



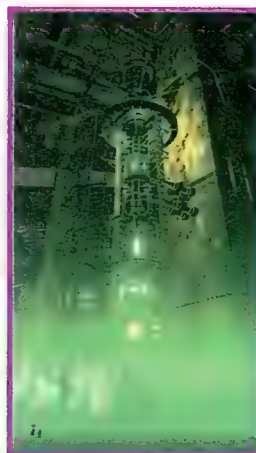
acontecimientos que dan inicio a la gran aventura de Cloud Strife y compañía frente al imperio Shinra. Y paso a paso, para que sintáis más cerca aún el mito de Square, para que vuestro corazón lata más deprisa con las inolvidables secuencias y para que os deis cuenta de la gran magnitud del juego, que le sitúa, vuelvo a repetir, en lo más alto del podio de juegos para *PlayStation*, y como uno de los tres mejores (quizá el primero) jamás creado para consola. La traducción de los textos de



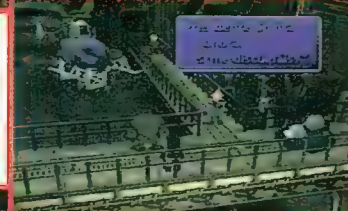
SUBURBIOS SECTOR 7



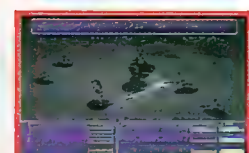
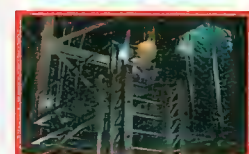
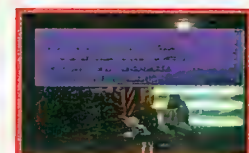
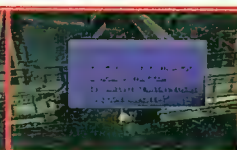
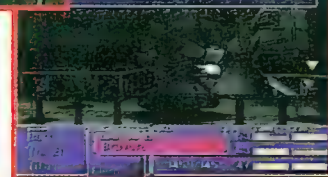
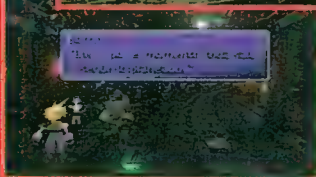
Aquí se halla el cuartel general del grupo *Avalancha*. Tras una conversación con Tifa, continuará la aventura.



REACTOR DE MAKO 5



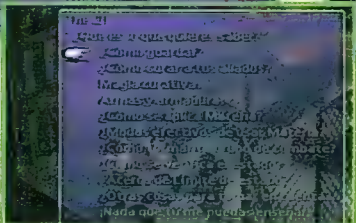
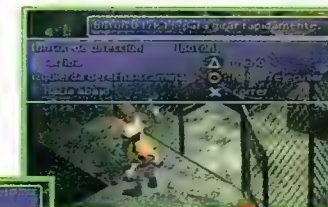
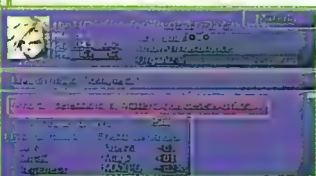
En el segundo reactor los protagonistas tendrán que hacer frente a una desagradable sorpresa.



la *Beta* analizada alcanza un nivel notable, aunque todavía aparecen pequeños errores que serán subsanados en la versión final. SCEE ha traducido el juego completamente, desde las pantallas de crédito, de cambio de disco y *Game Over* hasta los *items* y magias del juego en un despliegue sin precedentes y que además ha batido todo tipo de records de tiempo. Y todo para que todos podáis disfrutar con el séptimo capítulo de la saga RPG más prestigiosa y querida de todos los tiempos. He querido utilizar el titular que acompaña a esta primera parte porque con la llegada de *FINAL FANTASY VII* comienzan muchas cosas bonitas que a la larga se tomarán inolvidables, épicas y esenciales. *FFVII* comienza con el maravilloso tema musical *Prelude* (que ha acompañado a todos los capítulos de la saga), para dar paso a una fastuosa e impactante *intro* donde veremos por primera vez a la bella Aeris (Aerith en la versión inglesa) y sobrevolaremos Midgar para presenciar la llegada en tren del grupo terrorista *Avalancha* al sector 7 de la mastodóntica urbe. Comienza el juego en perfecto castellano, «Vamos, novato, sígueme», serán las primeras palabras que Barret dirija al protagonista Cloud.

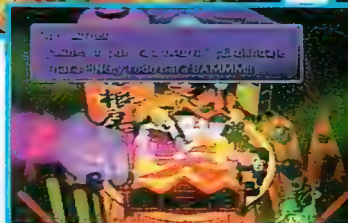
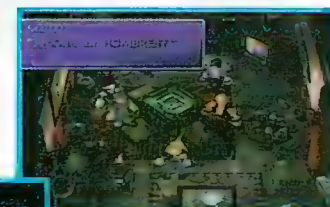
La sensación de participar en el juego es mucho mayor, el juego habla nuestro idioma. También comenzará aquí el primer combate. Dos soldados de Shinra aparecen ante tí, utiliza tu magia o golpe de espada

TUTORIALES



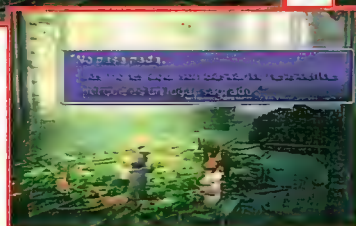
A lo largo del juego encontraremos exhaustivos tutoriales para aprender técnicas básicas y avanzadas.

MANSION DON CORNEO

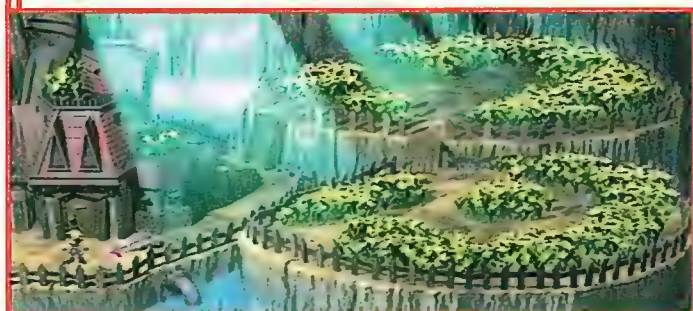


Para entrar en la mansión de Don Corneo tendremos que disfrazarnos de chica junto a Tifa y Aeris.

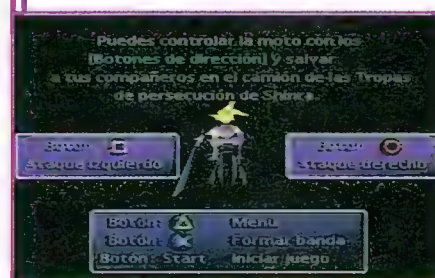
SUBURBIOS SECTOR 5



Un tejado semiderruido y un colchón de flores nos han salvado de una mortal caída. La bella Aeris se convertirá en nuestra nueva amiga.



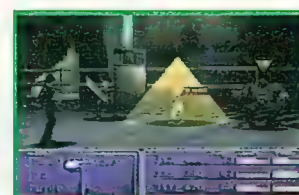
LA MOTO



Para abandonar la ciudad de Midgar tendremos que custodiar a bordo de esta moto el vehículo donde viajan los demás. Derriba a todos los enemigos.



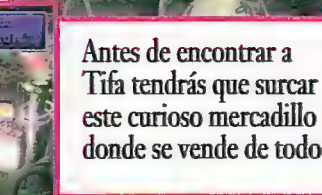
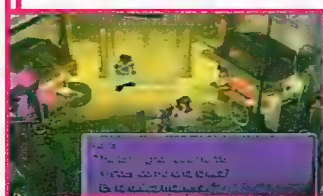
DESTRUCCION DEL SECTOR 7



La malvada organización Shinra ha planeado destruir el soporte que sujeta la gran placa sobre el sector 7. Aunque pongas todo tu empeño, no podrás evitarlo.

y sube tu nivel de experiencia. La gran aventura ha comenzado, y lo mejor es que somos los protagonistas de excepción. Pero al introducir el primero de los tres CD's de FINAL FANTASY VII en tu PlayStation no sólo comienza la mejor aventura jamás concebida, comienza una nueva experiencia, una nueva forma de sentir un videojuego, una nueva etapa que no sólo permanecerá en tu interior mientras juegas, sino que perdurará en tu memoria eternamente. Los maravillosos escenarios y secuencias CG, así como la banda sonora, son el uniforme de gala perfecto para un argumento y guión tan inmensamente perfecto que asusta. Y asusta porque se introduce en tu propia

SUBURBIOS SECTOR 6

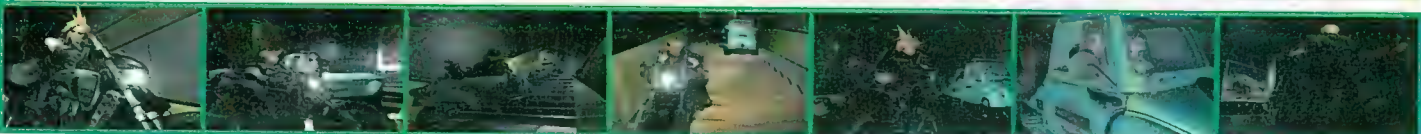
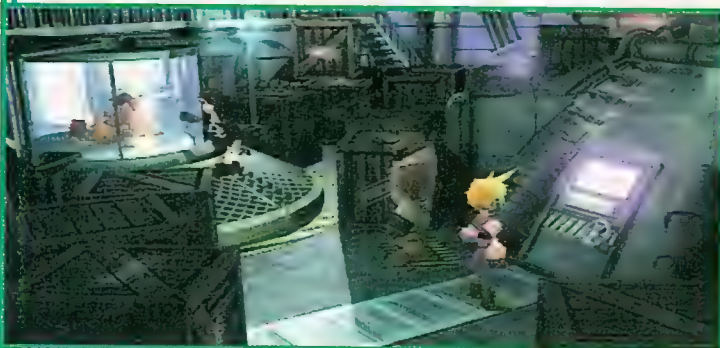
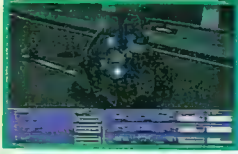
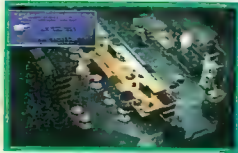
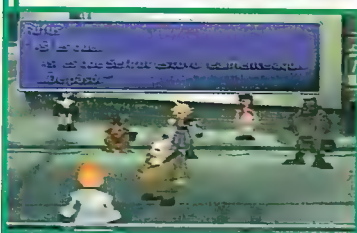


Antes de encontrar a Tifa tendrás que surcar este curioso mercadillo donde se vende de todo...

ATAQUE A SHINRA H.Q.



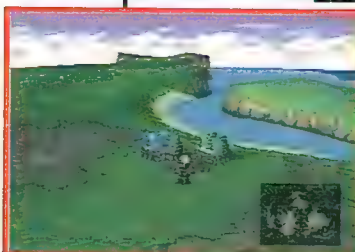
Tu misión en este gran edificio será encontrar a Aeris y las tarjetas de seguridad que os permitirán acceder a otras plantas. También se nos unirá el felino Red XIII.



KALM: LA SEGUNDA CIUDAD

vida y te atrapa, te embriaga con sus casi infinitas e inesperadas situaciones. Y entonces sentirás cada instante de FF-VII dentro de tí, como si la aventura fuera realmente tuya. Así es la magia de Square. Y cuando tengas que volver a la cruda realidad, en ese preciso instante hasta maldecirás tu suerte por no vivir realmente en los suburbios del sector 7 de Midgar junto a Tifa, Barrett o la inquietante y frágil Aeris. Pero no te preocupes porque a la mañana, tarde o noche siguiente podrás seguir compartiendo tus mejores momentos con FINAL FANTASY VII. ¡Hasta el próximo número! Y no olvidéis que esto sólo es..., el comienzo.

THE ELF



Tras abandonar la ciudad de Midgar llegaremos hasta el pintoresco poblado de Kalm. Aquí el protagonista contará a todos su misteriosa experiencia junto al enigmático Sefirot...

CONTINUARA....



DRAGON BALL

FINAL BOUT



**BAN
DAI**

Son Goku, Pan, Vegeta, Piccolo, Freezer, Son Gohan, Trunks, Cell, Boo, Goku Jr... Lo mejor de Dragon Ball y Dragon Ball GT en un solo juego.

Prepárate para pelear en tierra....¿o quizás prefieres luchar en el aire?.

En Dragon Ball Final Bout tienes libertad absoluta de movimientos, diferentes ángulos de cámara, rotaciones de 360°, espectaculares golpes especiales, personajes poligonales en 3D. Lanza Ondas Kame Hame Ha y potencia a los personajes de Akira Toriyama hasta convertirlos en super Saiyanes del máximo nivel.

Dragon Ball Final Bout. El juego definitivo



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



© and "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

© 1996 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1997





Sony C.E. y SUPER JUEGOS celebran la traducción al castellano de FINAL FANTASY VII regalando **10 lotes** compuestos por una consola, un juego y una Memory Card y otros 30 lotes compuestos por un juego y una memory card. En este número y en el de Diciembre te haremos 3 preguntas cuya respuesta podrás

Concurso FINAL FANTASY VII™





Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

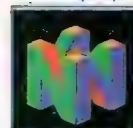
**encontrar en las dos partes de la review del juego.
Rellena los cupones de ambos meses con todos tus datos y
las respuestas (no se admitirán fotocopias) y envíalos juntos
antes del 20 de Diciembre a: EDICIONES REUNIDAS S. A.,
REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID.
Indica en el sobre «CONCURSO FINAL FANTASY VII».**

PREGUNTAS: 1) ¿Cómo se llama la ciudad donde comienza FINAL FANTASY VII? 2) ¿Cuál es el nombre del felino que acompaña a Cloud durante parte de su aventura? 3) ¿Quién es la chica que le ofrece una flor a Cloud al principio de la aventura?

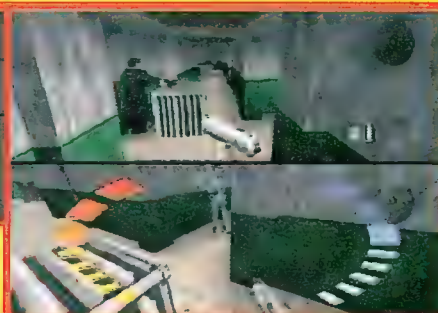
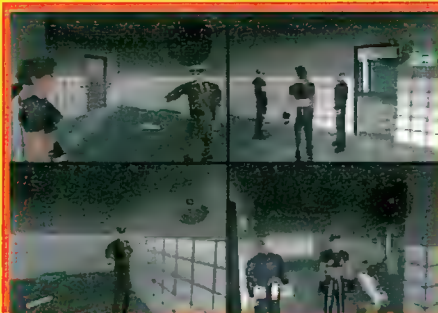


NINTENDO 64

a fondo



SHOOT 'EM UP



VARIOS JUGADORES

Si tenemos en cuenta la extraordinaria calidad del modo individual, esta opción para 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos, que en muchos programas sólo es un relleno más, hay que considerarla ya como un



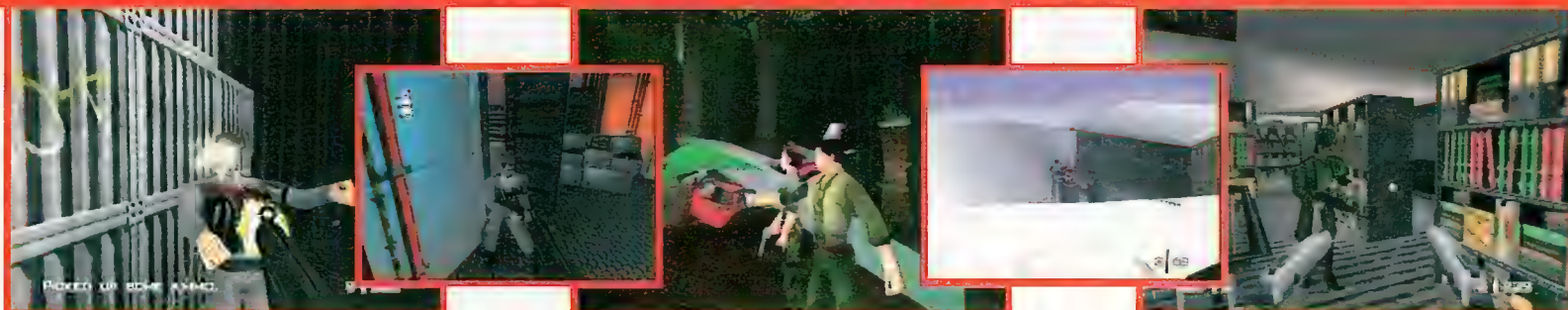
lujo impagable. No requiere ningún tipo de adaptador ni cable link, sólo tantos mandos como participantes. Aunque pueda parecer una exageración, es más divertido y emocionante que el individual.

Aunque los usuarios de **Nintendo 64** ya han tenido sobrados motivos para alegrarse por la compra de esta consola, títulos como este **GOLDENEYE** les van a proporcionar la oportunidad de disfrutar de lo que serán los juegos del mañana. Dicen que «el diablo está en los detalles»... Pues bien, a este programa habrá que empezar a considerarlo «diabólico», porque es un auténtico alarde de cómo cuidar hasta el último detalle sin caer en exageraciones y, lo que es más importante, sin perder un sólo ápice de jugabilidad o de dinamismo en la acción. Viendo cualquiera de sus pantallas, lo normal es que muchos de vosotros pensarais que se trata de un simple ejercicio de buen gusto inspirado en el ambiente y escenarios de la película. Lo genial es que detrás de esa inmejorable puesta en escena hay un *shoot'em-up* de primer orden, inteligente en el planteamiento y bri-

llante en la ejecución, que te mantiene en tensión constante y te obliga a prestar toda tu atención a cada circunstancia. El ritmo de juego es más pausado que en otros títulos del género, sin que ello quiera decir que se trate de un juego lento o que tenga problemas para moverse. Quizá sea el más apropiado para un programa en que cada enemigo pueda suponer un serio problema, y más si tenemos en cuenta la escasez de *items* reponedores y los pocos impactos que soporta nuestro personaje. En cualquier caso, ya decimos que el nivel técnico de **GOLDENEYE** es excelente, y que todo se mueve a las mil maravillas a pesar de la complejidad de muchos de los decorados y de la abundancia de elementos móviles en pantalla. En sus veinte fases podremos observar todas las virtudes gráficas que atesora **Nintendo 64** en un despliegue de medios que incluye todo tipo de efectos de luces, centenares de texturas diferentes, efecto de

LICENCIA PARA ARRASAR

En muchas ocasiones hay compañías que aprovechan una licencia basada en una gran película para colarnos un juego mediocre. Con **GOLDENEYE** han logrado lo imposible: hacer un videojuego que supera la película.



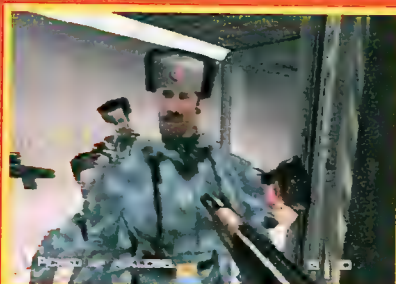


MIRA TELESCOPICA

Una de las sorpresas más agradables del juego es el rifle con mira telescópica. Con él podéis salvar algunas dificultades y enemigos sin arriesgar ni tener que descubrir vuestra posición. Es la herramienta de trabajo obligatoria en varias fases.

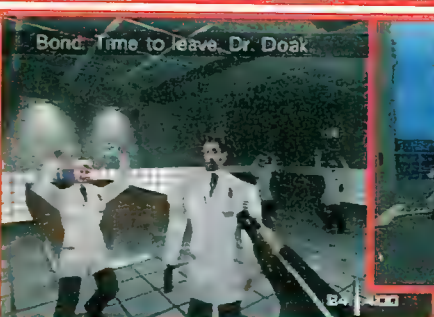
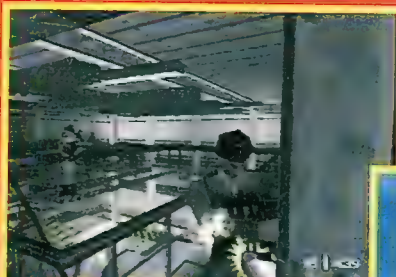
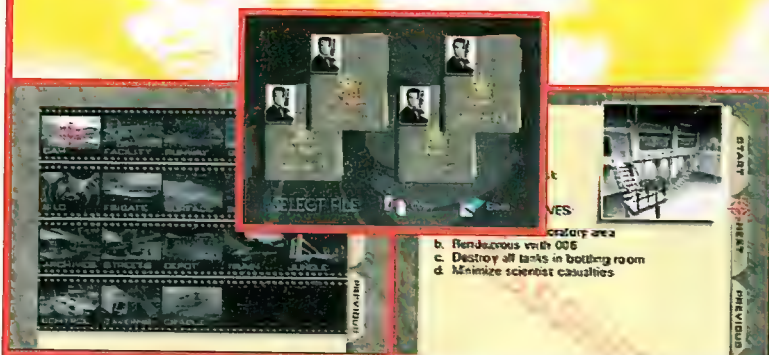
niebla, transparencias, polígonos que no desaparecen y muchas más cosas que hablan de un trabajo concienzudo. Un detalle que llama también la atención, por su perfección y porque permanecen en el tiempo, son las marcas de los disparos en paredes suelos o cristales. Este tipo de marcas ya han aparecido en otros títulos, pero como aquí las encontraréis no tenemos constancia alguna.

En lo que tampoco sirven mucho las comparaciones (aunque evidentemente sean posibles) es en el tema de la jugabilidad. **GOLDENEYE**, además de ofrecernos la atractiva oferta habitual en el género (acción, objetos a buscar y un montón de fases), cuenta con una forma distinta de graduar los niveles de dificultad y con un modo para varios jugadores simultáneos que no precisa



GOLDENEYE se puede jugar de varias formas. Dependiendo del nivel de dificultad cada fase tendrá más o menos misiones. En el más sencillo son pocas y abundan los items. En los otros dos, acabar una fase con éxito es realmente complicado.

MENU DE PARTIDA



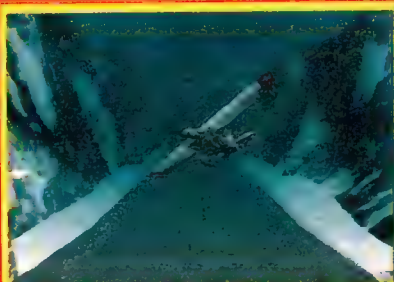


CHEAT MODE

Se consiguen si terminas algunas fases en determinadas condiciones. De momento sólo hemos conseguido tres de ellos, pero estamos seguros que existen muchos más. En el próximo número del SUPER TRUCOS tendrás la respuesta.

de adaptadores **multitap** ni de cables **Link**. En el grado más sencillo de dificultad, **Agente**, podremos llegar hasta la fase 18 pero realizando sólo un mínima parte de los objetivos de cada misión y contando con más **items**. En los otros dos niveles, **Agente Secreto** y **007**, la cosa es mucho más dura y un verdadero trabajo de chinos. La joya del juego es el modo **multiplayer**, a pantalla partida, con la misma velocidad y calidad gráfica, con los escenarios del modo individual más otros exclusivos pertenecientes a otras películas, personajes ocultos y una mecánica de juego tan divertida que resulta imposible despegarse del mando. Por estas y otras razones no podemos dejar de recomendar **GOLDENEYE**, uno de los mejores juegos que hemos visto en consola.

DE LUCAR



El reloj tiene más funciones que **Lina Morgan** en 40 años de profesión. Desde él podremos activar bombas, robar llaves, colocar modems, fotografiar planos y muchas más cosas. Es sumergible y sólo se vende en tiendas especializadas.

EL RELOJ ATOMICO



GRABAR PARTIDA	CONTROLLER FAK
----------------	----------------

GRAFICOS

Los gráficos de este juego son muy buenos, pero no son los mejores que se han visto en una consola de esta generación. Sin embargo, la calidad de los gráficos es muy buena y el juego se ve muy bien.

MUSICA

La música de este juego es muy buena, pero no es la mejor que se ha visto en una consola de esta generación. Sin embargo, la calidad de la música es muy buena y el juego se oye muy bien.

SONIDO FX

Los efectos de sonido de este juego son muy buenos, pero no son los mejores que se han visto en una consola de esta generación. Sin embargo, la calidad de los efectos de sonido es muy buena y el juego se oye muy bien.

JUGABILIDAD

Este juego es muy divertido y se juega muy bien. Sin embargo, la jugabilidad no es la mejor que se ha visto en una consola de esta generación. Sin embargo, la calidad de la jugabilidad es muy buena y el juego se juega muy bien.

95 GLOBAL

Este juego es muy divertido y se juega muy bien. Sin embargo, la jugabilidad no es la mejor que se ha visto en una consola de esta generación. Sin embargo, la calidad de la jugabilidad es muy buena y el juego se juega muy bien.

TIME CRISIS

Por fin ha llegado la hora de jugar al mejor shoot'em-up del momento para sistemas domésticos.

Todo un lujo para los exigentes usuarios de PlayStation, y de la mano de Namco.



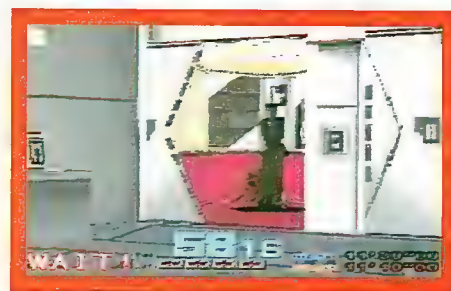
La aparición de TIME CRISIS en los salones recreativos, cuando el género se encontraba dominado por VIRTUA COP, nos dejó una muestra de la capacidad inventiva de Namco. Ya no sólo por la excelente realización del entorno gráfico, sino por una mecánica del juego que añadía un nuevo aliciente al género shoot'em-up. Namco incorporó un pedal que permitía esconderse y recargar el arma, y además un contador de tiempo que imprimía un ritmo salvaje a cada una de las fases. Para el desarrollo de este título, la compañía japonesa contó con la placa System 12, técnicamente superior al hardware de PlayStation. TEKKEN 3 también ha sido desarrollado con este sistema. Esta era una de las primeras dificultades para convertir TI-



ME CRISIS. El resultado, en la versión original japonesa, nos dejó boquiabiertos. La pistola que incluía el pack incorporaba un botón que suplía al pedal. De todas formas, un mando conectado al port del segundo jugador cumple perfectamente la misión del pedal en la recreativa. Esta es, sin duda, la mejor opción para jugar con total libertad de movimientos, igualando el feeling de la máquina. A pesar de que la entrega para consola cuenta con unos gráficos ligeramente inferiores, la velocidad del juego apenas nos dejará tiempo para reparar en este aspecto. Prácticamente, en el apartado de jugabilidad, no hemos podido encontrar fisuras que conlleven críticas negativas. Para colmo, esa pequeña salvedad gráfica se ha subsanado con un modo especial que realmente se con-



IMPACTO SUBITO



PLAYSTATION

a fondo



SHOOT'EM-UP

■ ARCADE MODE ■

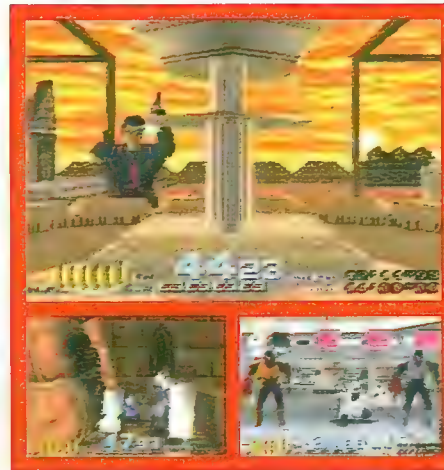
AREA 1



AREA 2



AREA 3

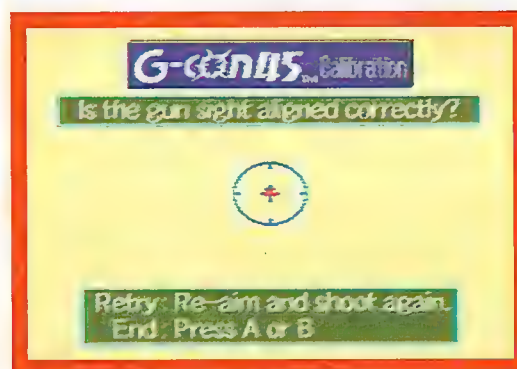


El modo Arcade de TIME CRISIS está basado en la recreativa original. Las 3 áreas de juego, subdivididas en 3 fases y un jefe final, harán las delicias de los amantes a los shoot'em-up. No te pierdas en este número los trucos que incluimos para facilitar vuestra labor de pistoleros.

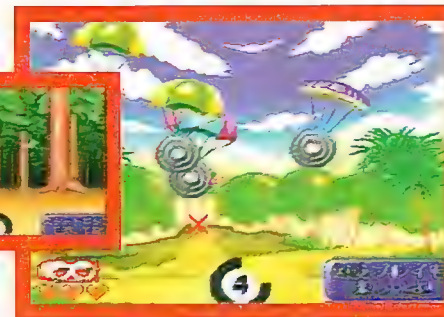


Este es el nuevo aspecto que presenta la versión europea de la pistola de TIME CRISIS. Con el sistema que ha ideado Namco para calibrarla, podrás afinar tu puntería al pixel.

■ G-CON 45 ■



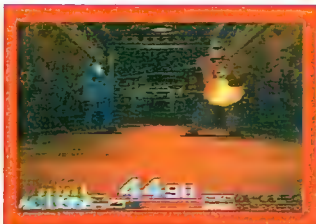
■ POINT BLANK ■



Conocido como GUN BULLET en tierras japonesas, este título que utilizará también la pistola de Namco verá la luz en España en Enero. Incluye nuevos modos de juego respecto a la versión coin-op, entre los que destaca un simpático RPG. La modalidad para dos jugadores es una auténtica pasada.



vierte en un nuevo juego, el *Special Mode*, que resulta más excitante que el *Arcade* sobre todo porque supone una novedad para todos los que conocieran la *coin-op*. Más jefes finales, infinidad de áreas en cada uno de los niveles, acceso por tiempo a determinados lugares del edificio y todo ello enmarcado en una historia en la que Richard Miller encarna a un héroe dispuesto a terminar con los miembros de una banda de terroristas. Tras un larga *intro*, Richard se adentra en la base del grupo y, sin que apenas te de tiempo a reaccionar, comienza la acción a tiro limpio. En lo relativo a las diferencias entre las versiones NTSC y europea, destaca el nuevo aspecto del G-



CON 45 al optar por un color gris que le diera un aspecto menos real al revólver. En cuanto a los márgenes de la entrega PAL, se han mostrado bastante generosos sin que apenas se pueda percibir la disminución de velocidad propia de estos casos. No podemos más que aplaudir a los componentes de Namco por este gran esfuerzo. En breve tendremos noticias de POINT BLANK, otro título que utiliza la G-CON 45 basado en una recreativa, del que ya os mostramos unas pantallas en estas páginas. Sólo nos queda esperar que la tan esperada conversión de TEKKEN 3 resulte, como mínimo, tan espectacular como este TIME CRISIS.

R. DREAMER

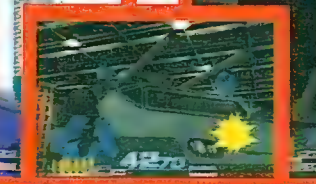
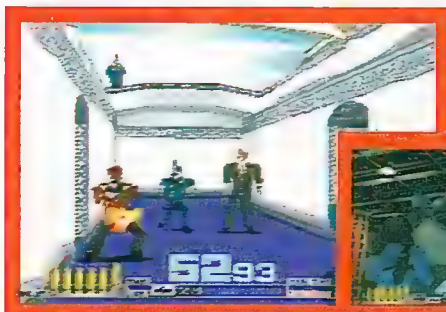


■ SPECIAL MODE ■



■ JEFES FINALES ■

El principal aliciente de la entrega para consola es el nuevo *Special Mode*. Un modo completamente diferente del original que cuenta con numerosas áreas de juego y nuevos jefes finales.



SISTEMA DE PUNTOS DIFERENCIADO	
NAMCO	
MEAS	100%
COMPUTES	100%
VIDAS	100%
PROTECTOR	100%
CONTROLES	100%
PROTECTOR	100%
PROTECTOR	100%

GRABADOS

92

MUSICA

93

SOUND EFFECT

93

JUGABILIDAD

95

94

GLOBAL



Y pensabas que en el mar estarías seguro...

Overboard!



Un juego en el que la diversión alcanza límites insospechados.





En los primeros circuitos las dificultades del camino no son excesivas. En ellos será posible controlar la moto sin demasiados problemas, aunque no sin ciertos sobresaltos.

Un titular salvaje para un juego bestial. Pocos títulos han pasado por nuestras manos que acentúen de tal forma la sensación de velocidad. **EXTREME-G**, como su propio nombre indica, lo consigue, aunque en ciertos momentos llegará a resultar casi exagerada.

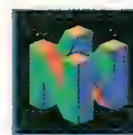


EL PUNTO G

La gran carencia del catálogo de juegos de *Nintendo 64* radicaba, precisamente, en la ausencia de un título estilo *WIPEOUT*. Una lástima si tenemos en cuenta que las enormes posibilidades que la consola de Nintendo brinda están especialmente capacitadas para un proyecto de estas características. Tal y como estaba la situación, nuestras esperanzas estaban depositadas, principalmente, en las prodigiosas mentes de Nintendo, aunque han sido los ingleses de Probe, colaboradores habituales de Acclaim, los encargados de servirnos un juego de tales características. Su nombre es **EXTREME-G**, un nombre que le viene al pelo, ya que ningún otro título podrá aproximarnos más a los efectos de la fuerza G. El bautismo, desde luego, no ha podido ser más esperanza-

NINTENDO 64

a fondo



● ARCADE DE CONDUCCION ●

SECTOR 2

La solidez que demuestran las distintas construcciones de los circuitos dotan al juego de un realismo aún mayor. En la pantalla superior se puede apreciar con claridad.

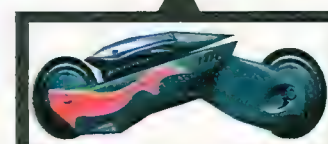
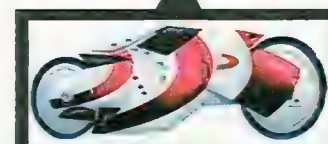
SECTOR 3

El más espectacular y a la vez el más difícil de todos los sectores. Las mas de lava recorren por las laterales del circuito, una dificultad añadida ante la ausencia de los quórumos.

Bifurcaciones



motos



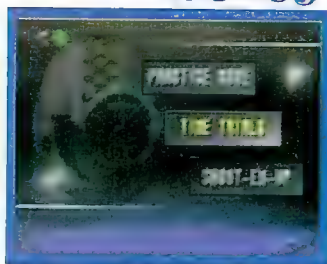
SECTOR 4

La longitud de los circuitos se incrementa notablemente, aun que tambien lo hacen su belleza y la espectacularidad de los mismos. Los loopings que veremos son simplemente alucinantes.



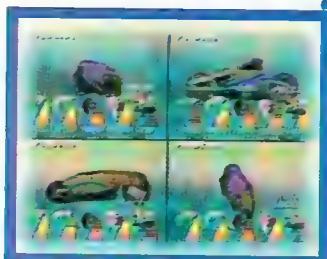


Modos de Juego



Otra cosa no será, pero modos de juego hay para aburrir. Los de multi-jugador son especialmente interesantes, aunque no se queda atrás la competición de copa, con sus emocionantes eliminatorias.

Hasta 4 jugadores



dor, en lo que resulta ser una excelente muestra de lo que el hardware de Nintendo 64 puede llegar a generar. Observar la perfección de los escenarios de este EXTREME-G es un placer difícil de describir, aunque es tal la velocidad que alcanzaremos con nuestra moto que únicamente los espectadores podrán apreciar dichos escenarios convenientemente. Aun-

que existe el omnipresente efecto de niebla que evita la presentación brusca de los elementos del decorado, este se sitúa a tanta distancia del punto de vista que es posible obtener impresionantes instantáneas, con varios loopings, carreteras que se cruzan, etc. Todo ello, como cabía supo-

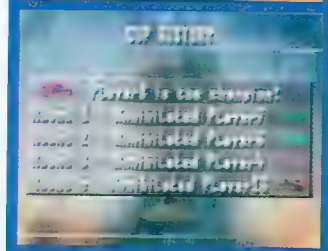


Modo Battle Arena



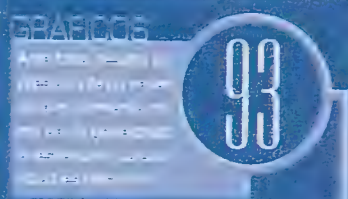
La experiencia nos dice que el Modo Battle Arena es de lo más adictivo que se puede encontrar. En EXTREME-G no sólo es divertido, además es una excelente demostración de lo que Nintendo 64 puede dar.

Copa



ner (aunque las betas no lo confirmaban), sin una aparente pérdida de suavidad. El otro gran logro de este EXTREME-G se encuentra en los innumerables modos de juego, como distintos campeonatos, *time attack*, práctica y, quizás los más divertidos, los modos multijugador. En éstos la pantalla se dividirá en dos, tres o cuatro porciones, siempre sin reducir la calidad de los escenarios y proporcionando la velocidad suficiente para jugar cómodamente. Además está repleto de secretos... pero eso ya es harina de otro costal.

J. C. MAYERICK



TRIDENT PAD

Controlador digital de 8 direcciones y joystick analógico 3D en un solo producto.

- 6 botones de disparo.
- Modo de 4 botones para control de vistas, gases y timón.



CONTROL STATION AF

Pad digital de 8 botones

- Disparo automático
- Movimiento ralentizado.



ACTION PAD

Pad digital con 6 botones de disparo automático.

- Dos velocidades
- Diseño estilizado para facilitar el control
- Cable extralargo



CABLE CONEXION PLAYSTATION

Cable de enlace para dos consolas PlayStation



CABLES RGB EUROCONECTOR

Con ellos puede mejorar la calidad de imagen de su televisor. Requiere que el televisor esté dotado de Euroconector.



PISTOLA PROTECTOR

- Recarga automática
- Tres velocidades de disparo automático
- Botón especial para disparo de armas especiales
- Gatillo para disparos precisos.



THE EXPLORER

- 6 botones de disparo
- Botón turbo para disparo automático
- Cable extralargo.



Logic
3



Recomendado para
La Jungla de Cristal: La Trilogía™

Electronic Arts se reserva el derecho a modificar cualquier una de las características técnicas en todo momento y sin previo aviso. ©1997 Electronic Arts. Electronic Arts y el logo de EA son marcas registradas en los EE.UU. y otros países. Reservados todos los derechos. Logic 3 es una marca registrada por Logic 3 International Ltd. El resto de marcas y logotipos son marcas registradas en los EE.UU. y otros países. Reservados todos los derechos. Logic 3 es una marca registrada por Logic 3 International Ltd. El resto de marcas y logotipos son marcas registradas en los EE.UU. y otros países. Reservados todos los derechos.

ELECTRONIC ARTS

Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2, 28037 Madrid. Telf: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40**

PLAYSTATION

1 FINAL FANTASY VII

APQ ♦ Squaresoft
Era de esperar. El mejor juego de rol de todos los tiempos estaba destinado a ocupar este puesto en el momento de su llegada. ¡Larga vida a FFVII!

2 TIME CRISIS

Shoot'em-up ♦ Namco

3 ACE COMBAT 2

Shoot'em-up ♦ Namco

4 V-RALLY

Conducción ♦ Infogrames

5 ABE'S ODYSSEE

Aventura/Plataformas ♦ GTI

6 CRASH BANDICOOT 2

Plataformas ♦ Universal Studios

7 S.F. EX PLUS ALPHA

Beat'em-up ♦ Capcom

8 HERCULES

Arcade ♦ Disney

9 CROC

Plataformas 3D ♦ Fox Interactive

10 F1'97

Conducción ♦ Polygnosis

SATURN

1 MARVEL SUPERHEROES

Beat'em-up ♦ Capcom
Solamente un juego de Capcom puede derrotar a otro. El terrorífico RESIDENT EVIL cede el lugar a esta espectacular conversión de recreativa.

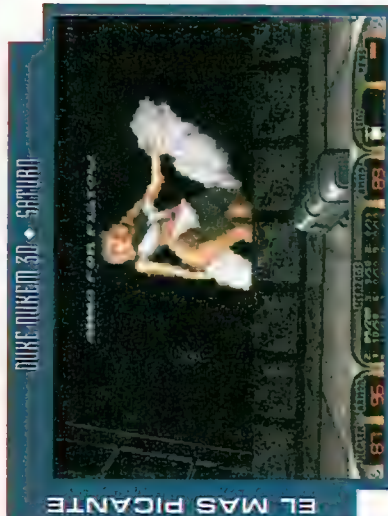
2 WIPEOUT 2097

Conducción ♦ Polygnosis

3 LAST BRONX

Beat'em-up ♦ Sega

4 DUKE NUKEM 3D



DUKE NUKEM 3D ♦ SATURN

EL MAS PICANTE



RESIDENT EVIL 2 ♦ PLAYSTATION

EL TERROR VUELVE



FINAL FANTASY VII ♦ PLAYSTATION

LA PERFECCION

GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2

Plataformas ♦ Nintendo

2 TINTIN: PRISONERS OF THE SUN

Plataformas ♦ Infogrames

3 LUCKY LUKE

Plataformas ♦ Infogrames

4 KING OF FIGHTERS '95

Beat'em-up ♦ SNK

5 HUNCHBACK OF NOTREDAME

Varios ♦ THQ

NEOGEO

1 KING OF FIGHTERS '95

Beat'em-up ♦ SNK

2 FATAL FURY R. BOUT SP.

Beat'em-up ♦ SNK

3 METAL SLUG

Shoot'em-up ♦ Nezaa Corporation

4 ART OF FIGHTING 3

Beat'em-up ♦ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 4

Beat'em-up ♦ SNK

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



- Shoot'em-up 3D ♦ Lobotomy
- 5 SONIC JAM
Plataformas ♦ Sega
- 6 DISCWORLD 2
Aventura gráfica ♦ Psygnosis
- 7 RESIDENT EVIL
Aventura 3D ♦ Capcom
- 8 THE LOST WORLD
Plataformas ♦ Dreamworks Inc.
- 9 FORMULA KARTS
Conducción ♦ Manic Media
- 10 NIGHTS
Arcade ♦ Sega

SUPER NINTENDO

- 1 SUPER MARIO 2: YOSHI'S ISLAND
Plataformas ♦ Nintendo
Hay cosas que nunca cambian, y una de ellas es el lugar que ocupa este genial juego en nuestra lista. Sin duda, el puesto que se merece.
- 2 TERRANIGMA
Action RPG ♦ Enix
- 3 TETRIS ATTACK
Puzzle ♦ Nintendo
- 4 KIRBY'S FUN PACK
Plataformas ♦ Nintendo / Hal
- 5 I.S.S. DELUXE
Deportivo ♦ Konami
- 6 S.F. ALPHA 2
Beat'em-up ♦ Capcom
- 7 DK COUNTRY 3
Plataformas ♦ Nintendo
- 8 LOST VIKINGS 2
Plataformas ♦ Interplay
- 9 DK COUNTRY 2
Plataformas ♦ Nintendo
- 10 LUCKY LUKE
Plataformas ♦ Infogrames

MEGA DRIVE

- 1 THE LOST WORLD
Arcade ♦ Sega
En *Mega Drive* los dinosaurios están lejos de extinguirse en esta lista, y amenazan con prolongar su dominio mucho, pero que mucho tiempo.
- 2 DISNEY COLLECTION
Arcade ♦ Sega
- 3 SEGA CLASSIC COLLECTION
Varios ♦ Sega
- 4 TOY STORY
Arcade ♦ Disney Interactive
- 5 SONIC 3D
Arcade ♦ Sega
- 6 I.S.S. DELUXE
Deportivo ♦ Konami
- 7 COMIX ZONE
Beat'em-up ♦ Sega
- 8 MAUI MALLARD
Plataformas ♦ Disney Interactive
- 9 SUPER SKIDMARKS
Arcade ♦ Acid Soft
- 10 MICROMACHINES 96
Arcade ♦ Codemasters

NINTENDO 64

- 1 SUPER MARIO 64
Plataformas ♦ Nintendo
Al igual que su primo de *Super Nintendo*, SUPER MARIO 64 se ha montado un pleito en el primer puesto de la lista de *Nintendo 64*.
- 2 LYLAT WARS
Shoot'em-up ♦ Nintendo
- 3 I.S.S. 64
Deportivo ♦ Konami
- 4 MARIO KART 64
Conducción ♦ Nintendo
- 5 TUROK
Shoot'em-up ♦ Acclaim
- 6 EXTREME-G
Conducción ♦ Acclaim
- 7 KILLER INSTINCT GOLD
Beat'em-up ♦ Nintendo / Rare
- 8 PILOTWINGS 64
Simulador ♦ Nintendo
- 9 BLAST CORPS
Arcade ♦ Nintendo / Rare
- 10 WAVE RACE 64
Conducción ♦ Nintendo

SUPER SEGA

Turtle Woods



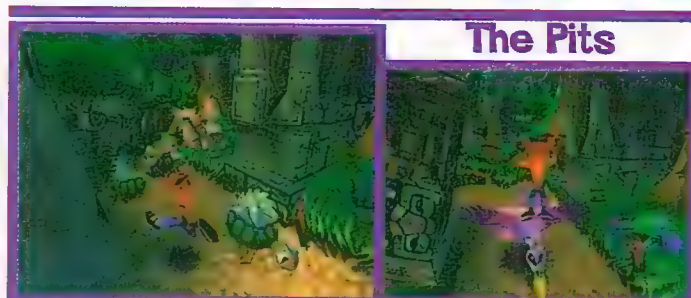
Snow Go



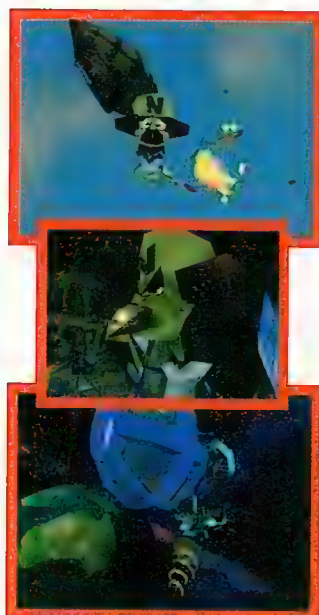
Hang Height



The Pits



CRONICRASH



MANZANAS

Ante la aparición de los primeros títulos de plataformas en 3D para los 32 bits de Sony, los chicos de Naughty Dog continúan apostando por el esquema clásico del género en 2D. Pero, eso sí, con un entorno tridimensional alucinante. En el reciente ECTS le preguntamos a Jason Rubin, presidente y co-fundador de esta compañía, por qué no

Naughty Dog ha aprovechado de forma magistral las cualidades de PlayStation hasta depurar el mejor juego de plataformas en 2D para esta consola, el incomparable CRASH BANDICOOT 2.

habían creado un juego tipo MARIO 64. Su respuesta fue contundente, prefieren dotar al producto de una jugabilidad arrolladora antes que ofrecer un resultado mediocre. Y es que de esta forma han conseguido un apartado gráfico de una belleza sin precedentes. La riqueza de texturas plenas de colorido han creado un marco incomparable para cada una de las 25 fases que comprende CRASH BANDICOOT 2. Estas se re-

PLAYSTATION

a fondo

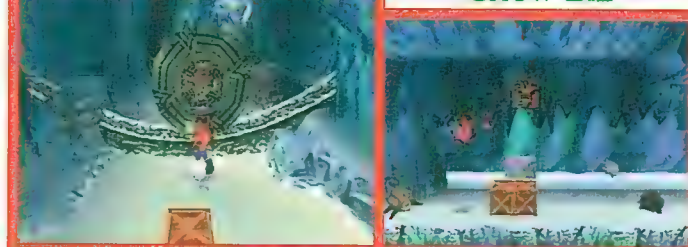


● PLATAFORMAS 3D ●

Crash Dash



Snow Biz



Air Crash



Bear It



parten en cinco salas donde podemos grabar nuestros avances cada vez que terminemos un nivel. También en este apartado se han esmerado, ya que será posible grabar hasta cuatro partidas diferentes en un sólo bloque de tu *Memory Card*. Cada vez que completes cinco fases alcanzaremos uno de los puntos álgidos del juego, la lucha contra un *final boss*. Y **CRASH BANDICOOT 2** posee algunos de los jefes finales más originales de este adictivo género. Aquellos que conozcan la primera parte se imaginarán que con terminarse los 25 niveles tan sólo obtendrás el final más soso.

CRISTALES

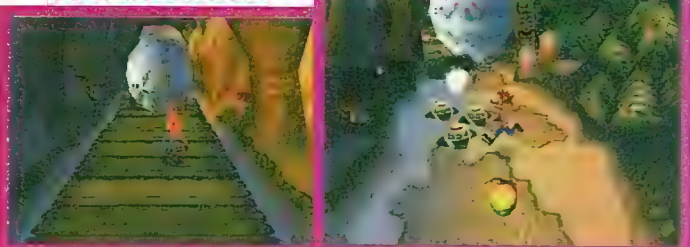


CRISTALES

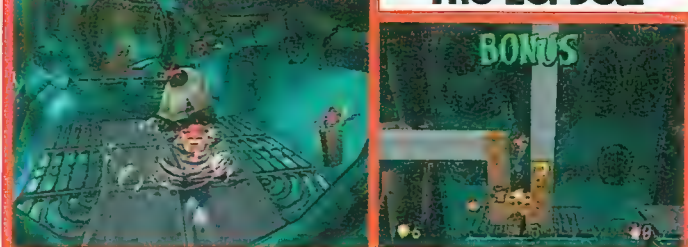


Naughty Dog ha seguido fiel a la filosofía del primer **CRASH** y de nuevo deberás obtener todas las cajas de cada fase para completar el juego. Aunque no en su totalidad. Algunos niveles requieren también que en su recorrido no rompas ninguna caja si quieres obtener otro tipo de joyas que servirán para acceder a un nuevo e inquietante epílogo de las aventuras de Crash. Se puede calificar a **CRASH BANDICOOT 2** como todo un juegazo, capaz de hacer disfrutar a los amantes del género de plataformas. Sin embargo, y a pesar de las maravillas gráficas de que hace gala, y de

Crash Crush



The Eel Deal



Plant Food

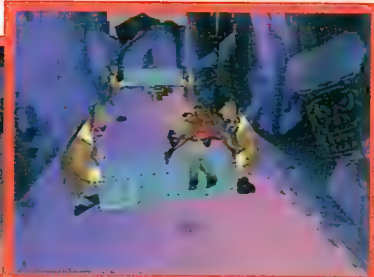


Sewer or Later



CRASH BANDICOOT 2

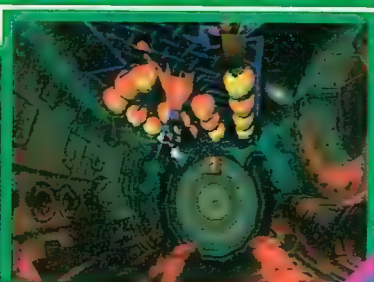
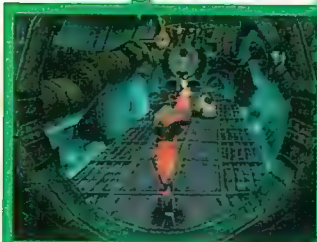
Bear Down



Road to Ruin



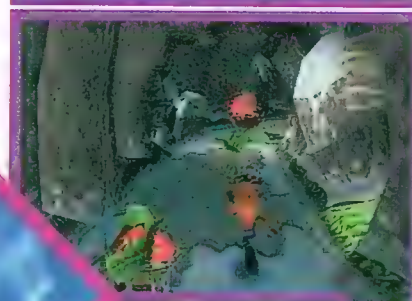
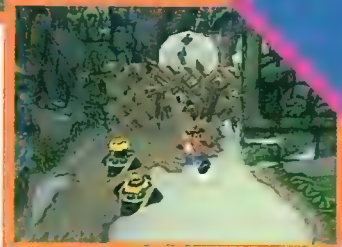
Hangin' out



Cold Hard Crash



Un-bearable



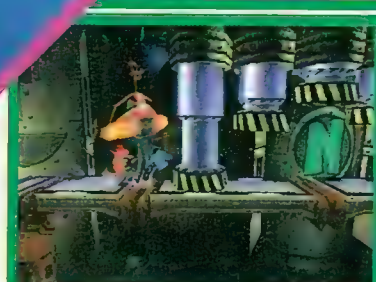
Diggin' in



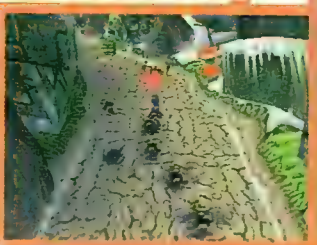
Ruination



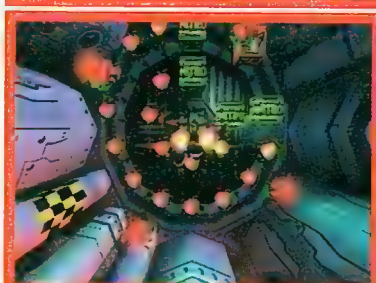
Piston it Away

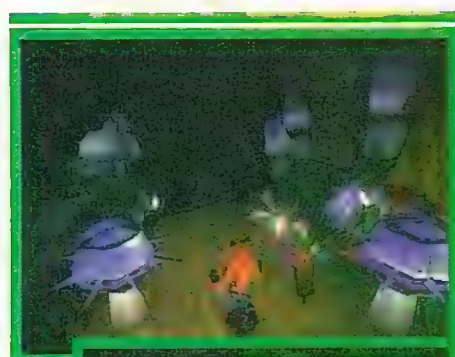


Bee-having

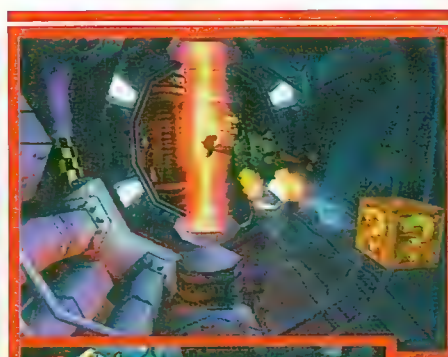


Rock It





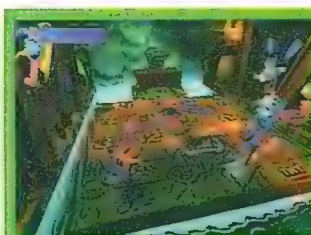
Night Fight



Pack Attack



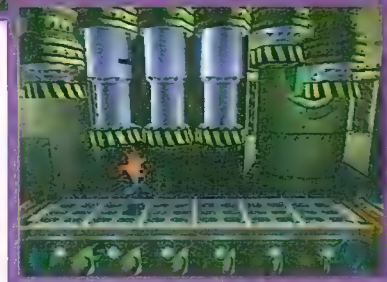
Final Bosses



Con un diseño original y unos peculiares patrones de ataque, los jefes finales son uno de los puntos fuertes de CRASH BANDICOOT 2.



Spaced Out



las nuevas habilidades de su protagonista (algo que sí se echó de menos en el primer título), tampoco encontramos una diferencia abismal entre las dos entregas. Incluso en el apartado musical nos hemos sentido algo decepcionados al encontrarlos con melodías un tanto flojas en comparación a las pegadizas músicas de CRASH BANDICOOT. Después de contemplar juegos como CROC, que comienzan a investigar las posibilidades de esta consola para producir juegos de plataformas en 3D, nos preguntamos si Naughty Dog no podía haber dado este paso y haber cumplimentado el expediente sin que nadie pudiera cuestionar la calidad de una de las apuestas más seguras para esta Navidad.

R. DREAMER

CRASH BANDICOOT 2

CORTÉX STRIKES BACK

NEW GAME
LOAD GAME
LANGUAGE: SPANISH

NAUGHTY DOG	
DESARROLLO	NAUGHTY DOG
DISTRIBUCIÓN	SONY
GENERO	PLATAFORMA
EDICIÓN	1
FORMATO	CD
FECHA	15
CONTENIDO	100% PAS
PRECIO	29,90
COMENTARIOS	SHORT CARD

GRACIAS

Transparencia, creatividad, innovación, calidad, originalidad, personalidad, pasión, compromiso, dedicación, esfuerzo, perseverancia, perseverancia, perseverancia.

94

MÚSICA

La música de este juego es una mezcla de lo mejor de la música de los videojuegos de los 80 y 90, con un toque de lo más moderno. Es una mezcla de lo mejor de la música de los videojuegos de los 80 y 90, con un toque de lo más moderno. Es una mezcla de lo mejor de la música de los videojuegos de los 80 y 90, con un toque de lo más moderno.

78

SINOPSIS

Después de haber derrotado a Cortex en el primer juego, Crash y su amigo Coco han sido capturados por el Dr. Cortex. En esta entrega, los dos protagonistas deberán escapar de la prisión y derrotar a Cortex una vez más.

93

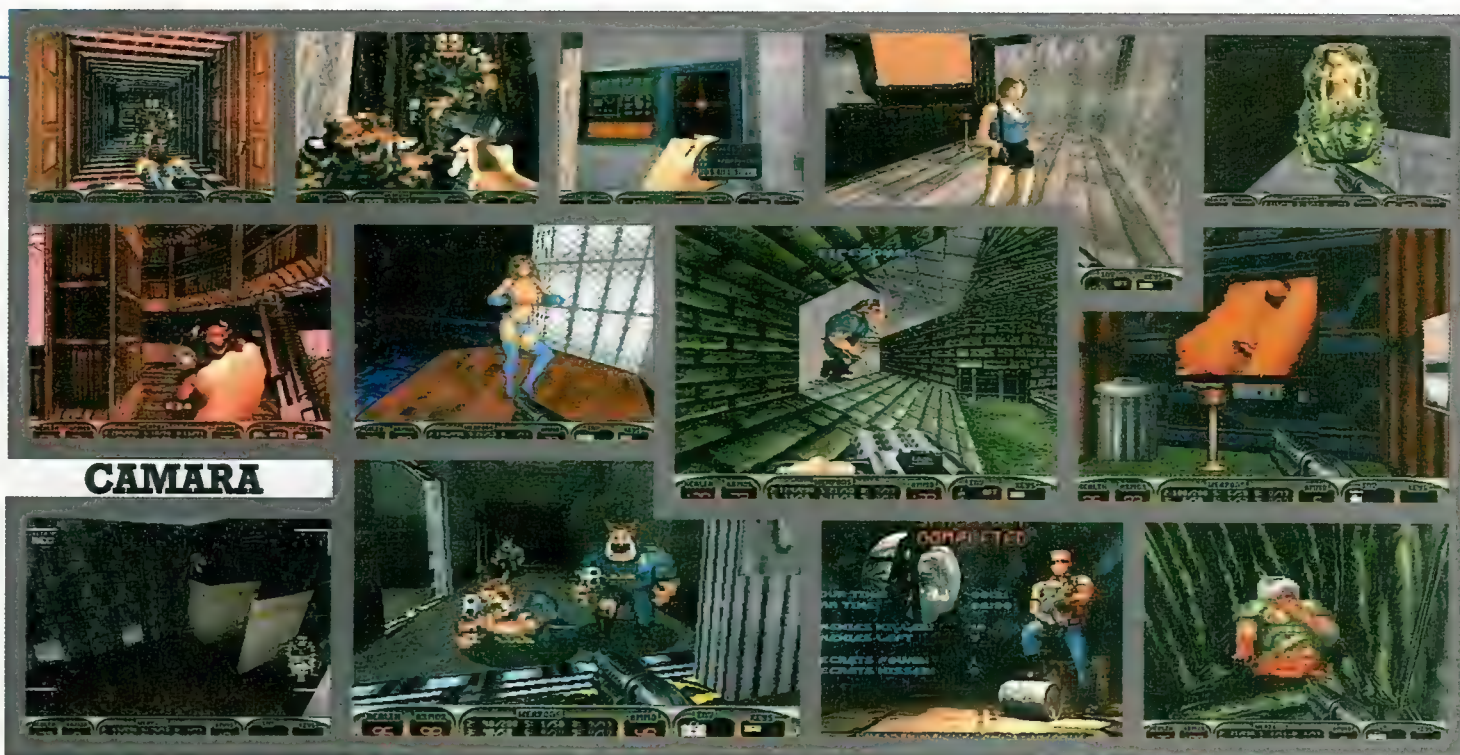
JUGABILIDAD

El juego ofrece una experiencia de juego muy divertida y emocionante. La jugabilidad es muy sencilla, pero con muchos trucos y secretos que descubrir. El juego ofrece una experiencia de juego muy divertida y emocionante. La jugabilidad es muy sencilla, pero con muchos trucos y secretos que descubrir.

92

92 GLOBAL

Este juego es una excelente opción para los fans de la serie Crash Bandicoot. Ofrece una experiencia de juego muy divertida y emocionante. La jugabilidad es muy sencilla, pero con muchos trucos y secretos que descubrir. El juego ofrece una experiencia de juego muy divertida y emocionante. La jugabilidad es muy sencilla, pero con muchos trucos y secretos que descubrir.



Su aparición en PC supuso una revolución en los shoot'em-up en 3D y una de las sensaciones más potentes del 95, año en el que fue elegido como el mejor juego. Ahora, en el 97, es el momento de saborearlo en nuestras consolas.



DUKE NUKEM 3D añadía a la calidad de los otros grandes títulos del género como DOOM, una pizca de ingenio, similares dosis de salvajismo, algo de erotismo y enormes dosis de humor. Todas esas cosas estarán en breve al alcance de los usuarios de *Saturn*, *PlayStation* y *Nintendo 64*. Lo primero que hay que de-

cir de esta versión de *Saturn* es que (aunque no llegue a la perfección gráfica del juego de *PC*) se vuelve a notar la sabia mano de *Lobotomy* en el excelente movimiento de pantalla y en lo cuidado de los escenarios. Puede que parezca un juego demasiado pixelado (sobre todo en los personajes), pero la velocidad, el perfecto *Pal* sin apenas márgenes negros y el hecho de que estén presentes casi todos los

EL DUKE

SATURN

a fondo



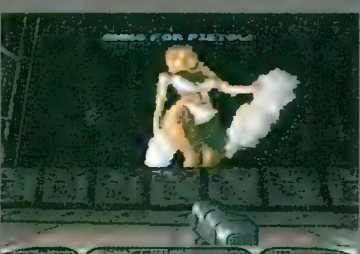
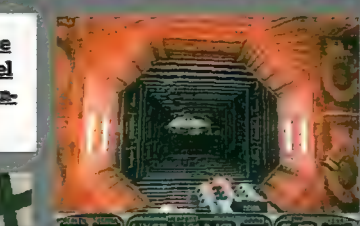
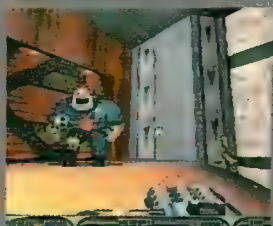
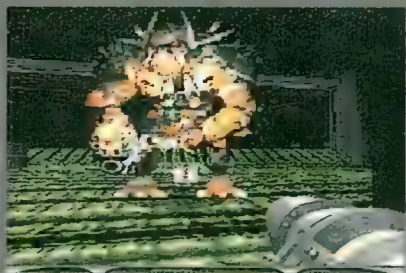
SHOOT 'EM-UP



A la izquierda podéis observar un ejemplo de los devastadores efectos del vil metal. La carne es débil...



Al comienzo nuestro héroe se pasa bastante rato delante del espejo... ¿No estaremos jugando al DUKE RUPERT?



A la derecha las bestias bailan Macarena con cierto estilo.



detalles del mapeado de la versión de PC, son aciertos suficientes para situarlo entre los grandes. No es el más perfecto en materia gráfica, pero cumple con creces. De lo que sí puede presumir DUKE NUKEM 3D es de su jugabilidad. Es exigente en su dificultad, con un gran número de fases, mapeados de dimensiones más que correctas y un variopinto elenco de enemigos (con una excelente puntería, por cierto). La abundancia de items para restablecer nuestra vida y de armas

no impedirán que acaben con nosotros, y solo queda el consuelo de que las partidas grabadas guardan, automáticamente, todos los objetos y munición. Aquí es más complicado esquivar los disparos, los enemigos aguantan más y, lo más difícil de controlar, aquí también tendremos que apuntar arriba y abajo. En definitiva, DUKE NUKEM 3D para Saturn, con sus aciertos y pequeños defectillos, se ajusta bastante a lo esperado.

DE LUCAR



PERSONAJES	1
ARMAS	20
ENEMIGOS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS
88

MUSICA
85

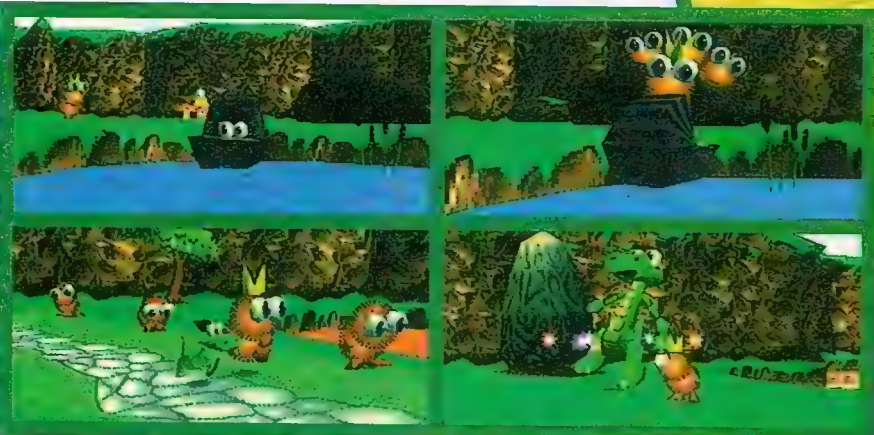
SONIDO FX
88

JUGABILIDAD
92

90 GLOBAL

DUKE NUKEM 3D para Saturn tiene como principal atractivo su exigente dificultad. En el nivel...

DE FIERAS



PLAYSTATION

a fondo

PLATAFORMAS 3D



Hace ya algunos meses (me parece que fue con motivo del lanzamiento en **Japón** de **ACE COMBAT 2**) comentaba en estas mismas páginas cómo se acortaban las diferencias técnicas entre los juegos de 32 y 64 bits. **CROC** es una nueva prueba de ello.

La magia y el buen hacer de los británicos **Argonaut Software** van a permitir a los usuarios de **PlayStation** disfrutar de un arcade de plataformas 3D en la línea de **SUPER MARIO 64**, como ya hiciera en su día

Core Design con **TOMB RAIDER**, pero superando a éste en gráficos (particularmente en lo que se refiere al uso de las texturas), lo que le da a **CROC** una apariencia más propia de **N64** que de una **PlayStation**. Esto, unido a la fabulosa animación del personaje central, una pegadiza banda sonora y la utilización del *pad* analógico, hacen de **CROC: LEGEND OF THE GOBBOS** el equivalente en **PSX** a **SUPER MARIO 64**, por encima



de otros títulos de corte parecido, como **BUBSY 3D** o **FLOATING RUNNER**. Dividido en cuatro islas (más una secreta) con un total de 45 fases, **CROC** asegura horas y horas de juego gracias a sus fases no lineales, que obligan a volver atrás en busca de una llave o un **Gobbo** olvidado. Estas entrañables criaturas adoptaron a nuestro amigo el cocodrilo, y ahora éste debe liberarlas de las garras del Barón Dante y sus súbditos, los dantinis. Presente tanto en el juego como en el manual (uno de los más divertidos que he leído)



de otros títulos de corte parecido, como **BUBSY 3D** o **FLOATING RUNNER**. Dividido en cuatro islas (más una secreta) con un total de 45 fases, **CROC** asegura horas y horas de juego gracias a sus fases no lineales, que obligan a volver atrás en busca de una llave o un **Gobbo** olvidado. Estas entrañables criaturas adoptaron a nuestro amigo el cocodrilo, y ahora éste debe liberarlas de las garras del Barón Dante y sus súbditos, los dantinis. Presente tanto en el juego como en el manual (uno de los más divertidos que he leído)

HASTA LUEGO COCODRILLO

DESDE **TOMB RAIDER** NO VEIAMOS EN 32 BITS UN PLATAFORMAS 3D CON LA CALIDAD Y JUGABILIDAD QUE ATESORA EL NUEVO JUEGO DE **FOX INTERACTIVE**. SE LLAMA **CROC**, Y ES LO MAS CERCANO A **SUPER MARIO 64** QUE PODRAN DISFRUTAR LOS USUARIOS DE **PSX**.

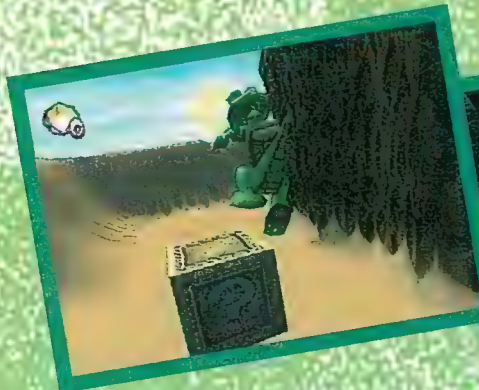
Aparte de la mochila, **Croc** comparte con **Lara Croft** muchas habilidades, como la de bucear, aunque a él no le haga falta recargar oxígeno. Para algo le tendría que valer ser un cocodrilo.



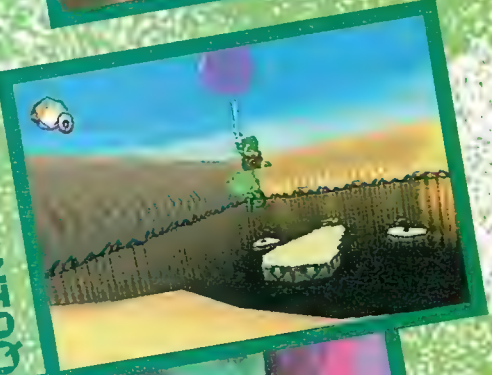
do hasta ahora), el humor rebosa por cada uno de los poros de **CROC**, con fases con nombres como *Licencia Para Tiritar* o *La Vida Es Una Playa*, siendo el complemento perfecto a un cóctel explosivo de gráficos, jugabilidad y opciones. El único lunar de una unión tan perfecta vendría dado por el control del personaje, exactamente en lo referente a darse la vuelta. Para ello hay que pulsar un botón concreto, en lugar de dar simplemente hacia atrás como es normal en este tipo de juegos. Si logras acostumbrarte a ello te aseguro que encontrarás en **CROC** uno de los mejores juegos de plataformas que se han creado para **PSX**.

NEMESIS

Como Mario, Croc puede colgarse de las rejillas para sobrepasar ríos de lava, fosos y escapar de las toses de *The Punisher*, el pangolín griposo.



QUINTA ISLA



Para acceder a esta enigmática isla debes rescatar a todos los gobbos de cada nivel, con lo que irás a una de las 8 fases secretas. Estas ocultan las piezas del puzzle que abre la isla.



SELECCIÓN	SELECCIÓN
DESCARGAR SOFTWARE	DESCARGAR SOFTWARE
MENÚS	MENÚS
LEADERBOARDS	LEADERBOARDS
VIDEOS	VIDEOS
FASES	FASES
COMBINACIONES	COMBINACIONES
PASSWORDS	PASSWORDS
GUARDAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRÁFICOS	93
----------	----

MÚSICA	92
--------	----

SONIDO FX	90
-----------	----

JUGABILIDAD	92
-------------	----

92	GLOBAL
----	--------

© 1996 Sony Computer Entertainment Europe (a division of Sony Electronic Publishing Limited). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe. Soundtrack by Apollo Four Forty. Written by Gray/Naka/Gray. Produced by Apollo Four Forty for Stealth Sonic Soundtracks. Recorded and mixed at Apollo Control, Camden, London. Published by Reverb Music Ltd. www.apollo440.com "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



RAPID RACER

VELOCIDAD EN ESTADO PURO Y CRISTALINO.
BANDA SONORA POR APOLLO FOUR FORTY.



Todo el PODER en tus MANOS

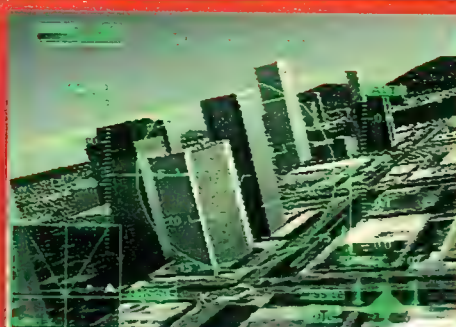
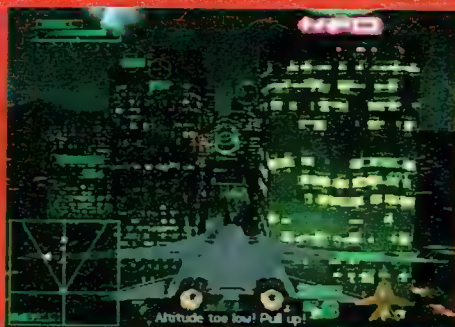
Compatible con mando analógico.

Exclusivo para PlayStation.

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY





**NAMCO HA CONSEGUIDO LO IMPOSIBLE:
SUPERAR AL MITICO AIR COMBAT EN JU-
GABILIDAD, OPCIONES Y SOBRE TODO EN
GRAFICOS. ADICTIVO, VARIADO, REAL,
INIMITABLE, SOLO PUEDE HABER UN...**

ACECOMBAT 2

スコンバット2

La espera ha con-
cluido. ACE
COMBAT 2 lle-
ga al mercado
español para sa-
tisfacer a las le-
giones de usuarios de
PlayStation que dis-
frutaron con AIR COMBAT,
considerado en su tiempo como el
mejor juego de aviones de la historia, y
que soñaban con echarle el guante a su
secuela. Poco se puede añadir respecto
a esta nueva obra maestra de Namco
que no dijéramos ya en el Nº de JAPAN-
MANIA o en la *preview* del mes pasado.
La compañía japonesa abandona defini-
tivamente el ridículo título de AIR COM-
BAT y lanza el juego en Europa con el
nombre original, ACE COMBAT 2, de-
leitándonos con 22 fases de frenética ac-
ción arcade, en las que a los mandos de
los cazas más sofisticados del planeta des-
trozaremos hangares y factorías, porta-



PLAYSTATION

a fondo

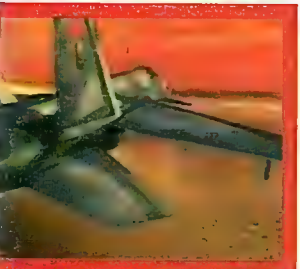
SHOOT 'EM-UP



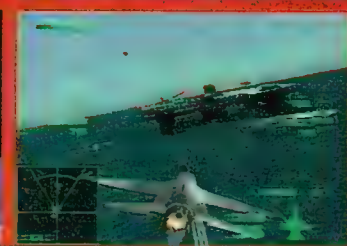
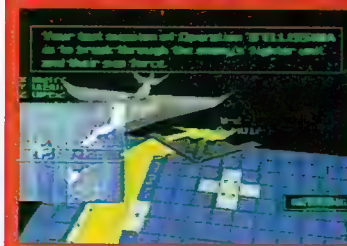
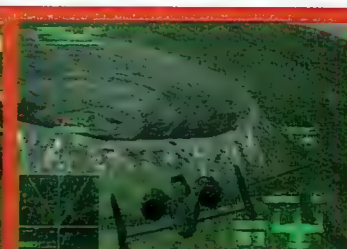
ADemás DE LAS DOS
ULTAS STANDARD Y
LA REPETICION DE LA
JUGADA FINAL, ACE
COMBAT 2 INCLUYE
DOS ULTAS EXTERNAS
QUE SE ACTIVAN AL
DESTRUIR OBJETIVOS
EN TIERRA Y AIRE.



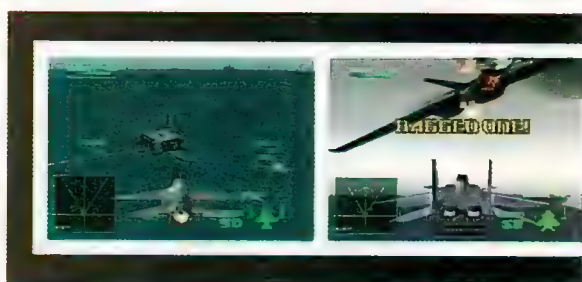
ADICCION



viones y aviones de transporte C-5. Con unos gráficos revolucionarios, que serían al primer ACE COMBAT lo que RAGE RACER a RIDGE RACER, Namco exprime al máximo el hardware de Sony en sobrecogedores escenarios urbanos, desfiladeros superrealistas y espectaculares raids aéreos, en los que el radar será nuestro mejor amigo. Una carga de CD ultrarrápida (ni cuatro segundos de espera) nos introduce en un universo de conflictos bélicos en el que los reflejos y el dinero son los mejores aliados. Al igual que en AIR COMBAT, es posible contratar los servicios de un avión escolta en algunas misiones, aunque en la mayoría de los

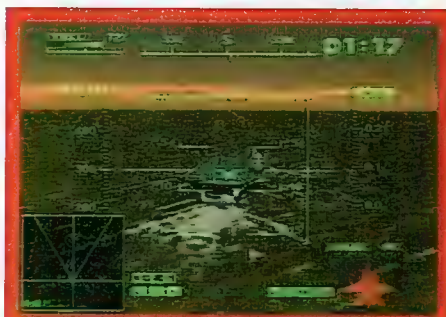


AIR COMBAT



casos nos encontraremos sólo ante verdaderos ejércitos de cazas, antiaéreos y tanques de todos los modelos. La pasta también es esencial para la adquisición de nuevos y más potentes modelos de avión, esenciales para afrontar el aluvión de fases que nos esperan. A 30.000 pies de altura uno no puede pretender dar el pasaporte a cuatro cazas pilotando un vistoso F-4. Para eso están el F-14, o

¿TE CREES CAPAZ DE
HACER ATERIZAR UN
CAZA INVISIBLE F-117A
EN UN PORTAAVIONES?
¿Y EN UN AEROPUER-
TO EN MITAD DE LA
NOCHE? EN ACE DE-
BERÁS HACERLO EN
TRES OCASIONES.





■ **HANGAR** ■ CON EL DINERO DE LAS MISIONES PODRÁS ADQUIRIR HASTA 16 MODELOS DE CAZA DIFERENTES, QUE VARIAN SEGUN EL NIVEL DE DIFICULTAD EN QUE TE ENCUENTRES. DESDE UN F-16 HASTA UN A-10 THUNDERBOLT, SIN OLVIDAR LOS YA MITICOS EF-2000 O MIG-21.

mejor todavía el SU-35. Seccionado en tres niveles de dificultad diferentes, Namco no ha querido dejar ni un cabo suelto en el desarrollo de ACE COMBAT 2. A las fases normales se le añaden otras que obligan a elegir entre dos misiones, de tal manera que aun finalizando el juego, todavía nos quedarían escenarios por ver. Este es sólo uno de tantos detalles de esta prodigiosa secuela, en la que los grafistas de Namco han echado el resto para crear maravillosos entornos tridimensionales, en los que no falta ni un detalle. Los aviones abandonan el monótono diseño blaquiazul de la primera parte y se muestran ahora espectaculares, haciendo gala del mejor texture map-



ACE COMBAT ADMITE TODO TIPO DE CONTROLES: DESDE NEGCOM HASTA EL FLAMANTE PAD ANALÓGICO, O EL ANALOG JOYSTICK.

ping. La banda sonora, por su parte, continúa en la misma línea, con músicas que van desde el rock más duro hasta sofisticadas piezas techno. Yo por mi parte me quedo con el punteo de guitarra del final del juego, que es la bomba. Pero todo este despliegue técnico quedaría en agua de borrajas si no lo acompañara su consiguiente dosis de jugabilidad, y en ese sentido ACE COMBAT 2 está sobrado. El condenado es adictivo y jugable como pocos títulos de PlayStation, algo que no sorprenderá en absoluto a los que ya disfrutaron de la primera entrega. Si aquél era bueno, pero este es, por méritos propios, mil veces mejor.

NEMESIS



■ **EXTRAS** ■ DEPENDIENDO DEL NIVEL DE DIFICULTAD EN QUE HAYAS JUGADO, EL FINAL DE ACE COMBAT 2 ABRIRÁ UNA SERIE DE EXTRAS: UN SOUND TEST, NUEVOS MODELOS DE CAZAS DE COMBATE E INCLUSO EL FREE MISSION POR EL QUE ACCEDERÁS A TODAS LAS FASES.

ACECOMBAT 2

LOAD
OPTION

NAMCO

TM&© 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

95

92

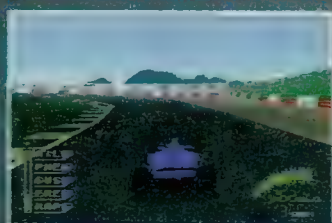
92

95

94 GLOBAL

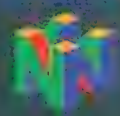
En Fórmula 1 sólo hay una posición

F1 POLE POSITION



El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1: F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y

30 pilotos del Grand Prix. El simulador del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.



UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión n.º 1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLES (Barcelona) • Telf. (93) 544 15 11 • Fax (93) 544 15 11

<http://www.ubisoft.com.es/en>

POLIZONTES LEJANOS

PSYGNOSIS SE HA CARACTERIZADO POR LOGRAR EL ÉXITO DE SUS TÍTULOS SIN PARA ELLO TENER QUE ESCUDARSE EN MILLONARIAS LICENCIAS. LO HA CONSEGUIDO CON TÍTULOS COMO WIPEOUT O DESTRUCTION DERBY. Y AHORA PRETENDE DEMOSTRARLO CON OTROS COMO G-POLICE O EL VENIDERO COLONY WARS. A CAMBIO DE NOMBRES FAMOSOS, PSYGNOSIS OFRECE BUENOS PRODUCTOS.

GP

G-POLICE



Uno de los lanzamientos en los que Psygnosis tiene más esperanzas depositadas es precisamente este **G-POLICE**. Y razón no les falta, ya que la última creación de Wheel Haus es, posiblemente, uno de los títulos mejor presentados de cuantos se pueden encontrar actualmente en *PlayStation*. No es un juego especialmente novedoso en su desarrollo (no deja de ser el típico *shoot'em-up* en el que debemos ir completando misiones), pero sí lo es en su ambientación y, en general, en todo lo que respecta a la presentación gráfica. Aunque para empezar, debemos recriminar algo que puede resultar un poco incómodo: el horizonte. En efecto, **G-POLICE** es, posiblemente, el juego en el que más cerca se van creando los escenarios, algo que resulta bastante molesto, ya

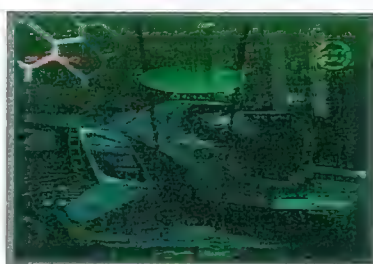
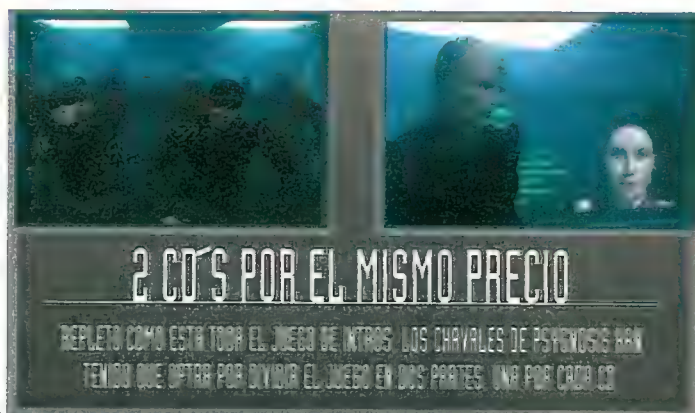


PLAYSTATION

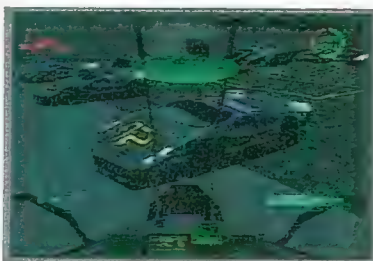
a fondo



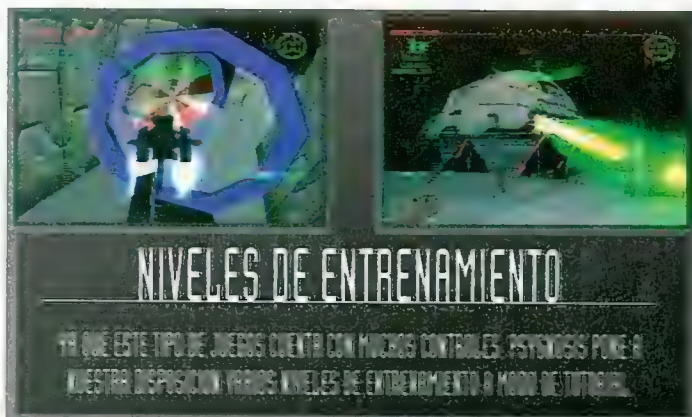
SHOOT'EM-UP 3D



que no sabemos lo que tenemos justo delante hasta que no está cerca de nosotros. Es de tal magnitud este defecto que en el menú de opciones encontraremos, cual juego de PC, una opción de gráficos en el que podremos elegir *frames*, distancia del horizonte, etc. Una vez acostumbrados a esto (con el tiempo nos haremos a ello), no queda más que disfrutar con un juego que, realmente, se lo merece. Se lo merece por las impresionantes (e interminables) *intros* que contiene, y para cuyo almacenamiento han hecho falta dos CDs. Además, *Psychosis* se ha tomado la molestia de traducir al castellano tanto voces como textos, con lo que *G-POLICE* estará al alcance de cualquier usuario. Una costumbre que cada vez más compañías están adoptando (por algo el español es el segundo idioma más importante). Las 35



que no sabemos lo que tenemos justo delante hasta que no está cerca de nosotros. Es de tal magnitud este defecto que en el menú de opciones encontraremos, cual juego de PC, una opción de gráficos en el que podremos elegir *frames*, distancia del horizonte, etc. Una vez acostumbrados a esto (con el tiempo nos haremos a ello), no queda más que disfrutar con un juego que, realmente, se lo merece. Se lo merece por las impresionantes (e interminables) *intros* que contiene, y para cuyo almacenamiento han hecho falta dos CDs. Además, *Psychosis* se ha tomado la molestia de traducir al castellano tanto voces como textos, con lo que *G-POLICE* estará al alcance de cualquier usuario. Una costumbre que cada vez más compañías están adoptando (por algo el español es el segundo idioma más importante). Las 35

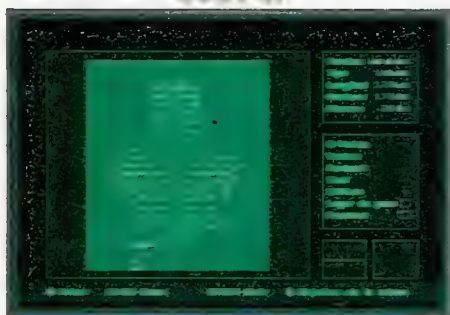


misiones que están disponibles resultarán ser frenéticas pruebas en las que no pararemos de correr de un lado a otro del, por otro lado, inmenso mapeado. Contaremos con varios helicópteros, cinco puntos de vista y casi una decena de armas, todo ello para poner orden en una ciudad cuyo diseño, no sabemos si por casualidad, se asemeja bastante al mundillo que rodeaba a **BLADE RUNNER**. Los defectos, además del ya comentado del horizonte, los encontramos en la sombra del helicóptero (se mueve menos que Doc por el extranjero) y el control del mismo, sobre todo cuando lo hacemos a través del

mando analógico. De cualquier forma, **G-POLICE** transmite ese «algo» que sólo ciertos juegos son capaces de transmitir, y que te mantienen pegado a él durante mucho, mucho tiempo. Quizá sea porque crea el ambiente perfecto, o quizá porque los efectos gráficos (dejando de lado lo del horizonte) resultan espectaculares... Pero mucho nos tememos que **Psygnosis** y **G-POLICE** lograrán un éxito que, por lo menos en nuestra opinión, tienen más que merecido. Pero como siempre, los usuarios serán quienes dicten sentencia.

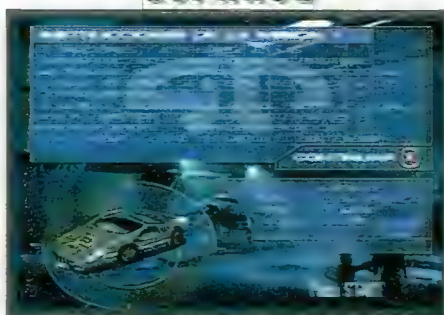
J. C. MAYERICK

MAPA



EL MAPA, DESDE UNA PERSPECTIVA CENTRAL Y EN MODO ALFABÉTICO, OFRECE UNA EXCELENTE REFERENCIA SOBRE LA POSICIÓN DE NUESTROS OBJETIVOS. EL ZOOM PERMITE GRANDES APLICACIONES.

ESPAÑOL



PSYGNOSIS HA TENIDO EL BUEN DETALLE DE TRADUCIR LOS TEXTOS DEL JUEGO, PERO SIN MEJOR, TAYLOR HA DOBLADO LAS VOCES. UNA MEMORIA QUE EN G-POLICE RESULTA ESENCIAL.



MISIONES

LAS MISIONES DE G-POLICE NO SE REDUCEN A DESTRUIR ESTE O AQUEL OBJETIVO. ADemás,

DEBEMOS ESCORTAR CONVOYS, DESGARRAR CARGAS DE CONTRABANDO, PATRULLAR POR LAS CALLES EN BUSCA DE DELINCUENTES Y, COMO NO, SALVAR AL MUNDO DE LAS INAGOTABLES GARRAS DEL MAL. AHÍ ESTÁ.



PERSONAJES	1
ARMAS	10
VEHICULOS	1
ARMAS	10
VEHICULOS	10
CONTROLES	10
PERSONAJES	10
GRABAR PARTIDA	10

GRÁFICOS

91

MÚSICA

89

SONIDO FX

90

JUGABILIDAD

91

GLOBAL

90

CONCURSO FORMULA 1'97



Psygnosis y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los fabulosos lotes que sorteamos rellena el cupón con

todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Noviembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO FORMULA 1'97».

SORTEAMOS 5 LOTES
DE 1 JUEGO
FORMULA 1
Y UN VOLANTE
RACE LEADER
+ 15 LOTES
DE 1 JUEGO
FORMULA 1

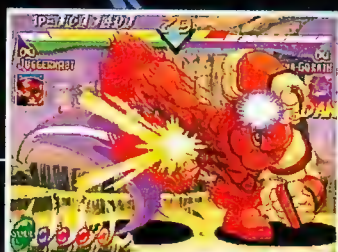
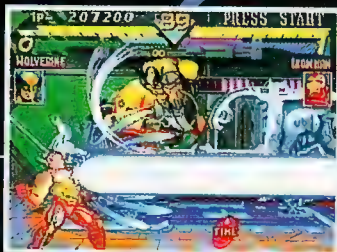


PSYGNOSIS

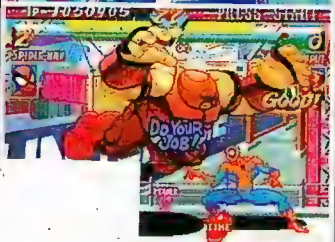
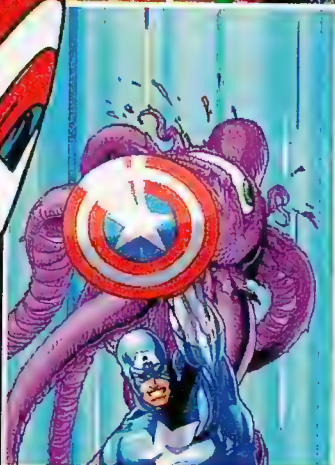
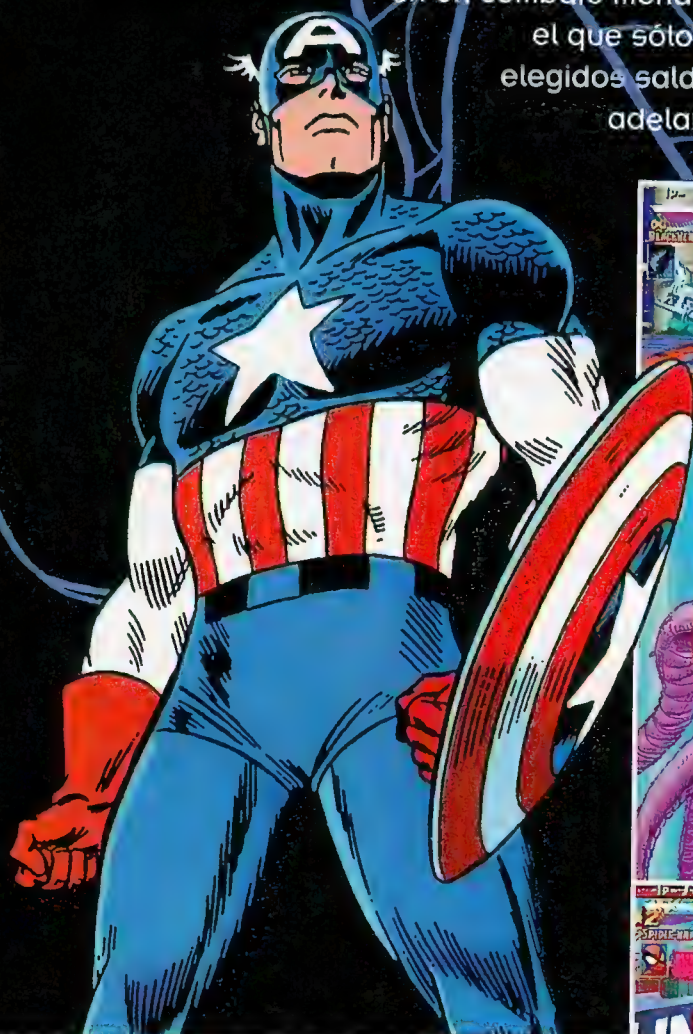
Ubi Soft

FORMULA 1'97, Psygnosis y el logo de Psygnosis son marcas registradas de Psygnosis Ltd. Ubi Soft y Race Leader son marcas registradas de Ubi Soft.





Todo aficionado a los cómics de la Marvel a buen seguro conoce al inseparable compañero del Capitán América, el Capitán Marvel, que murió hace bastante tiempo a manos del malvado Thanos. Ahora Thanos ha vuelto, y con la ayuda de las gemas y el guantelete del infinito piensa, como siempre ha sido su sueño, en dominar el mundo. Para ello se zambullirá en un combate mortal en el que sólo los elegidos saldrán adelante.



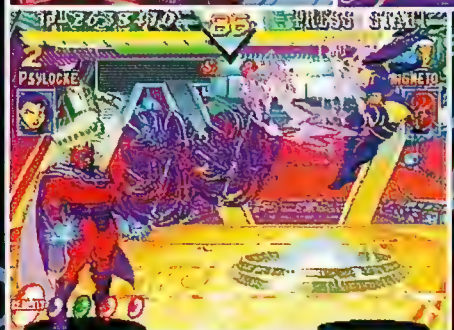
Nuestra tarea consiste, lógicamente, en destruir a Thanos y arrebatárle el guantelete. Para ello tenemos a nuestra disposición a los más famosos super-héroes de la Marvel (Capitán América, Spiderman, Hulk, Psylocke, Wolverine o Ironman) o en el caso de que nuestro objetivo sea dominar el mundo en lugar de Thanos, los más famosos super-villanos (Blackheart, Shuma-Gorath, Magneto o Juggernaut). Al igual que en la recreativa, aunque sin tanta dificultad, en las versiones domésticas podremos seleccionar también (en nuestro «Super-Trucos» os mostramos cómo hacerlo) a los dos jefes finales y a la pequeña acompañante de Donovan en DARKSTALKERS' REVENGE, llamada Anita, que poca gente ha tenido la oportunidad de ver en acción. El juego se trata de una conversión directa del sistema CPS-II de Capcom que tantos éxitos ha cosechado entre los aficionados a los juegos de lucha, con obras maestras como SUPER STREET FIGHTER II TURBO (SSF2X en Japón) o las tres partes de DARKSTALKERS. Los posee-

DEL COO

SATURN-PLAYSTATION

a fondo

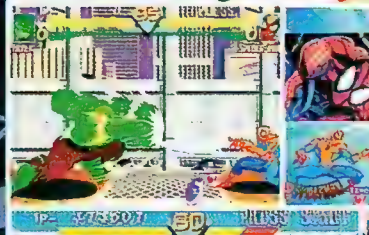
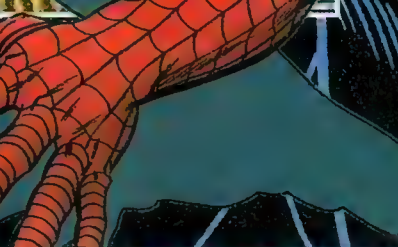
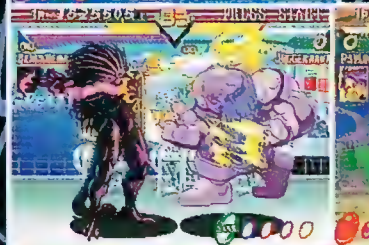
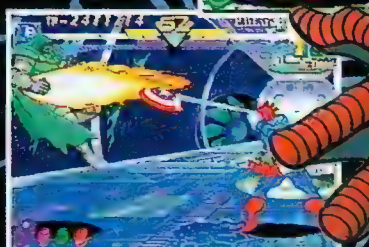
BEAT'EM-UP



COMO PODEIS
DESERVEN EN
ESTAS PANTA-
LLAS, LA CA-
LIDAD GRAFICA
DE LOS PERSO-
NAJES Y TODO
SU ENTORNO ES
FRANCAMENTE
INCREIBLE



dores de PlayStation que todavía pien-
san que es imposible conseguir una ca-
lidad similar a la del sistema de Cap-
com están muy, pero que muy equi-
vocados, ya que MSH es posiblemente
la mejor conversión de un beat'em-
up en 2D para la máquina de Sony.
Ambas versiones son tan parecidas en-
tre sí, que ni tan siquiera he querido
diferenciar las pantallas de cada una de
ellas. Lo único que distingue la versión
PSX de la de Saturn, es el cartucho de
Ram (opcional, al igual que en CYBER-
BOTS) que le podemos conectar a es-
ta última, con lo que la cantidad de
frames de animación de cada uno de
los personajes aumenta hasta el pun-
to de quedar tan cerca de la recreativa
que resulta imposible diferenciar entre
el arcade y la consola. Ahora viene lo
bueno, la jugabilidad. Como ya sabéis,
la mayoría de los juegos de Capcom
se rigen por un estilo de juego bastan-
te definido. Por ejemplo, todos los
DARKSTALKERS son muy similares en
cuanto a jugabilidad, todos los STRE-
ET FIGHTER (desde el SF2 hasta el SSF2
Turbo) también son prácticamente
iguales, pero MARVEL SUPERHEROES
ha añadido un nuevo engine en cierto



LOS INFINITY COM-
BOS EQUIVALEN A
LOS SUPER COMBOS
DE SF ALPHA 2

NIC AL COMBO

¿QUÉ INGLÉS NECESITA APRENDER?

COMERCIAL



SUPERIOR



MEDIO



ELEMENTAL



AHORA, CON LA REVISTA **TIEMPO, PUEDE APRENDERLOS TODOS**

GRATIS
CON SU EJEMPLAR DE
TIEMPO

**EL MEJOR CURSO DE INGLÉS DEL MERCADO,
SEGÚN EL INSTITUTO DE ESTUDIOS
NORTEAMERICANOS**

- CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
- CON AUTOCORRECCIÓN DE PRONUNCIACIÓN ● DIÁLOGO CON EL ORDENADOR
- ÚTIL PARA TODA LA FAMILIA ● PRONUNCIACIÓN BRITÁNICA Y AMERICANA
- ENTRETENIDOS JUEGOS INTERACTIVOS



CADA CD ROM INCLUYE UN
CAPÍTULO DE LA
PELÍCULA DE FRANK
CAPRA «¡QUÉ BELLO
ES VIVIR!», EN VER-
SIÓN ORIGINAL

**Talk
to Me**

VERSIÓN 1997

**EN
CD-ROM**

Avalado por:

ICN
Instituto de Estudios
Norteamericanos

CON LA COLABORACIÓN DE

COMPAQ

FABRICANTE DE PC'S Nº 1 DEL MUNDO.



Coches

Conocido en Japón con el sugestivo nombre de RUNABOUT, FELONY 11-79 es una réplica casi exacta de aquel programa de coches en que destrozarse todo a nuestro

paso no sólo no estaba mal visto, sino que nos reportaba pingües beneficios. Criticable desde el punto de vista de la Dirección General de Tráfico o desde cualquier punto de vista del civismo y urbanidad, esta forma de entretenerse al volante es obra de la compañía Ascii y los programadores de Climax. El juego, como ya sabrán los que leyeron JAPANMANIA o la preview del mes pasado, es un verdadero espectáculo gráfico, con un sensacional y cuidado diseño de escenarios y coches, y un nivel técnico entre los mejores del género en PlayStation. Una mecánica de juego absolutamente de recreativa, veintitantos vehículos diferentes a conseguir, tres recorridos con unas di-



En un principio os tendréis que conformar con los cuatro vehículos iniciales, pero en FELONY 11-79 hay un total de 22 artefactos pilotables.

Para conseguirlos todos será mejor que consultéis la guía que os ofrecemos en este número en nuestro libro SUPER TRUCOS.



Downtown



Lo primero es conseguir los explosivos repartidos por la ciudad para volar la puerta de la villa. Después, lo cosa es tan sencilla como llegar hasta la meta con algo de coche y en el tiempo exigido.



mensiones enormes, más elementos móviles que ningún otro juego y una jugabilidad ejemplar, hacen de FELONY 11-79 un producto de interés en el que sólo se pueden criticar muy pocas cosas. Una, sin duda la más importante, es el paso a Pal que no ha sido todo lo acertado que cabría esperar y los márgenes de pantalla son tan grandes que hacen que muchos de los coches, por aplastados y bajos, parezcan lanchas. En segundo lugar, pero ya incluido en el apartado de cosas deseables que habrían aumentado su nota, estarían una opción para dos jugadores simultáneos, algún circuito más o algún modo extra de juego. Dicho esto, analizemos lo que os encontrareis. FELONY 11-79 es un juego con un planteamiento básico (tres circuitos con tres misiones) al que se le van añadiendo otra serie de objetivos para lograr el resto de coches ocultos. Completar la primera parte de juego, es decir acabarse los tres pri-

EL UNICO CRIMEN ES EL

PLAYSTATION

a fondo

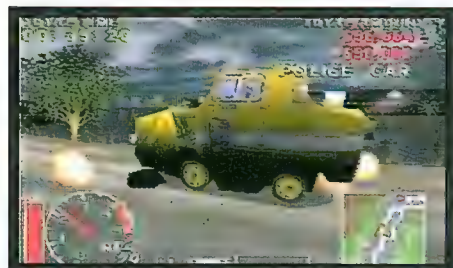


CONDUCCION

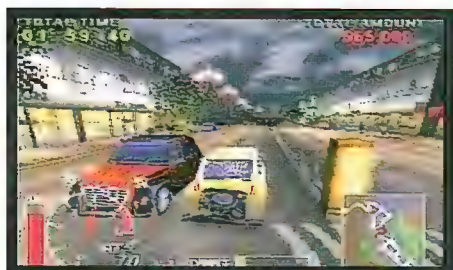
Radar



En el comienzo de la misión segunda observaréis cómo vuestra velocidad es controlada por el radar al pasar los cien kilómetros por hora. Si lo superáis por 80 y 130 kms obtendréis más coches.



Seguro que en alguna ocasión os han presentado a una chica muy guapa y al oír su nombre (Tremedad, por ejemplo), os habréis preguntado en qué estaban pensando sus padres cuando la bautizaron. Algo así le ocurre a FELONY 11-79.

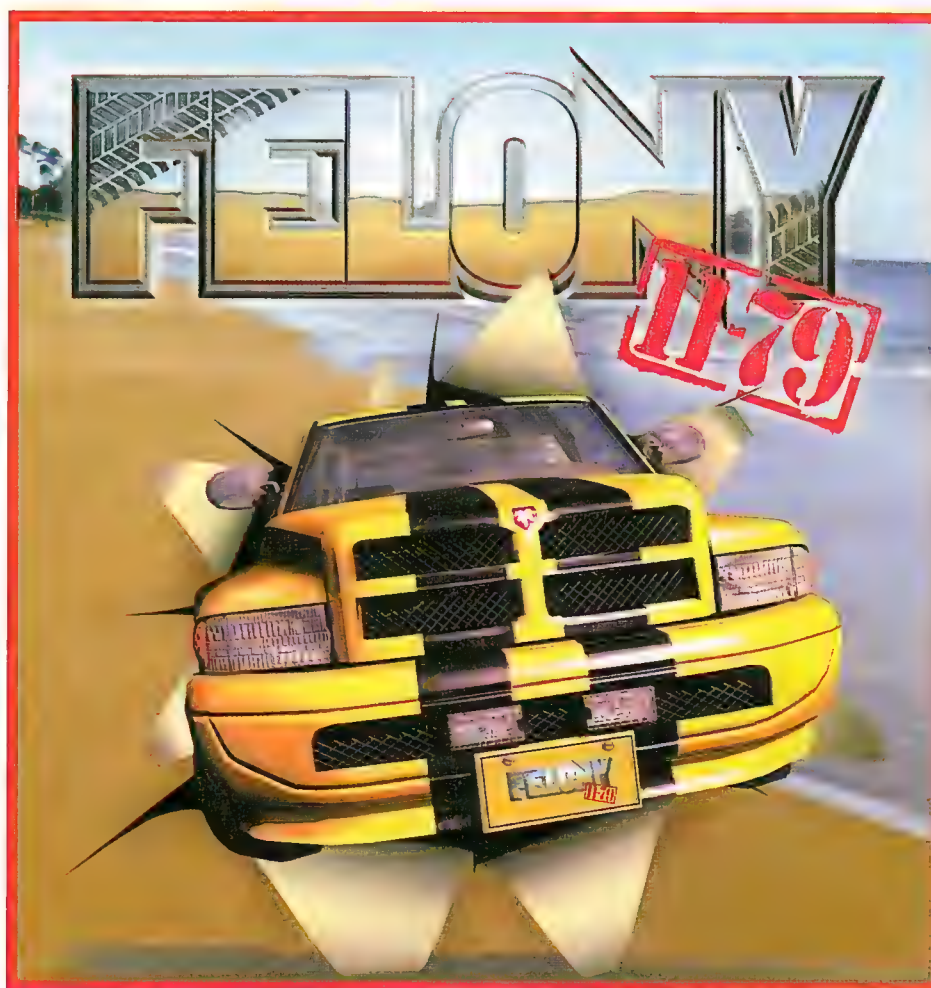
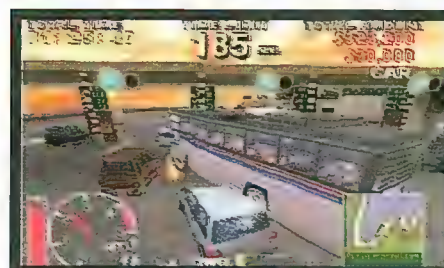


NOMBRE

Sea Side



Algo más difícil que la anterior. Aquí deberemos interceptar una limusina que parte en dirección contraria a la nuestra. Una vez destruida, lo mejor es seguir siempre la ruta de la izquierda.

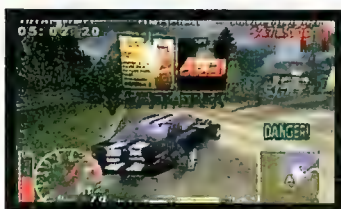




París



La palabra que define esta misión es la de laberinto. Muchos caminos y diferentes opciones para localizar una cabina para que el tiempo empiece a contar, y destruir la estatua de la Plaza Principal.



meros circuitos, es bastante sencillo y sólo requiere de unas cuantas partidas. Alcanzar el resto de objetivos es ya una cuestión más peliaguda y donde **FELONY**

11-79 alcanza su verdadera dimensión. Cosas como acabarse los circuitos cumpliendo los objetivos principales y en un tiempo record o con varios millones de dólares en destrozos o sin romper absolutamente nada, son ya palabras mayores que requerirán un conocimiento y un dominio total de los recorridos y vehículos. Esta es la parte más emocionante y donde más disfrutaremos (y nos desesperaremos) con **FELONY 11-79**.



Antes de terminar hay que resaltar otro aspecto brillantísimo del juego y que es su extraordinaria banda sonora. Son sólo unos cuantos temas al estilo de los sesenta

pegadizos y rítmicos que volverán locos a los que gusten de las composiciones que elige **Tarantino** para sus películas. En resumen, **FELONY 11-79** es una variante atrevida, original y tremendamente espectacular del clásico juego de coches para **PlayStation**. Pese a la escasez de recorridos, la variedad de objetivos secundarios hacen de él un programa completo y con bastantes horas de juego. Si hubiera tenido una mejor conversión a **Pal**, estaríamos hablando de uno de los mejores títulos... Pero eso y el nombre que aquí se le ha dado, son sus únicas asignaturas pendientes.

DE LUCAR



11-79 SUPERJUEGOS

FELONY

ASCII Entertainment
© 1997 YANOMAN/CLIMAX

CLIMAX	
MEGAS	en ROM
JUGADORES	
VIDAS	
FASES	1. INTRO, 2. JUEGO
CONTINUACIONES	1. JUEGO, 2. JUEGO
PASSWORDS	No
GRABAR PARTIDA	MEMORY, CLIMAX

GRAFICOS

El juego ofrece una gran variedad de gráficos, desde los más sencillos hasta los más complejos, con una gran variedad de colores y efectos especiales.

90

MUSICA

El juego ofrece una gran variedad de música, desde los más sencillos hasta los más complejos, con una gran variedad de estilos y efectos especiales.

94

SONIDO FX

El juego ofrece una gran variedad de sonidos, desde los más sencillos hasta los más complejos, con una gran variedad de efectos especiales.

90

JUGABILIDAD

El juego ofrece una gran variedad de jugabilidad, desde los más sencillos hasta los más complejos, con una gran variedad de efectos especiales.

90

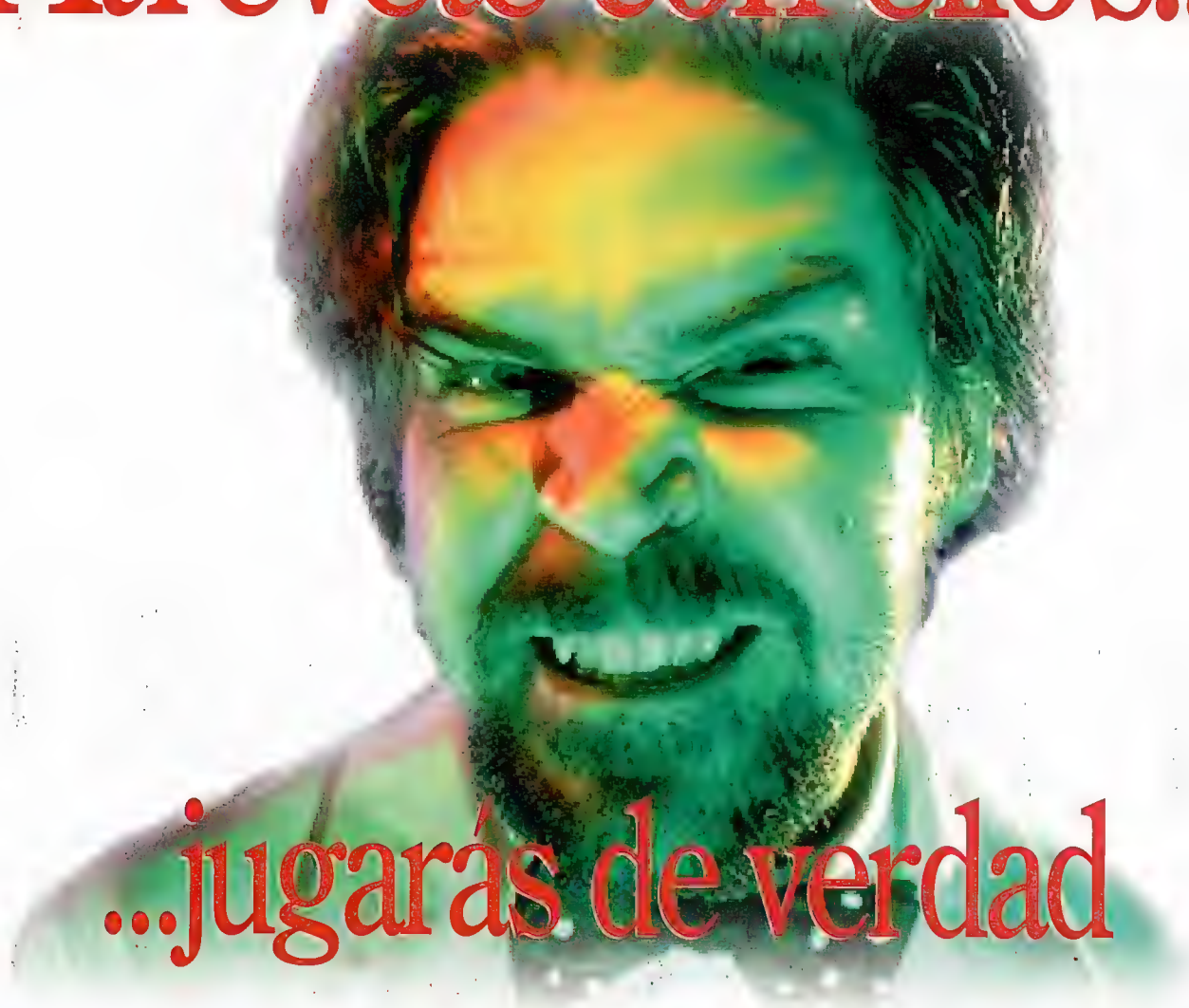
90

GLOBAL

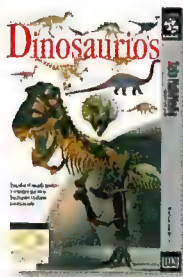
El juego ofrece una gran variedad de global, desde los más sencillos hasta los más complejos, con una gran variedad de efectos especiales.



Atrévete con ellos...



...jugarás de verdad



Zeta MultiMedia

GRUPO ZETA Z



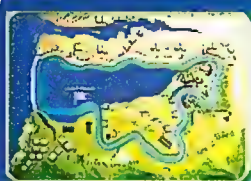
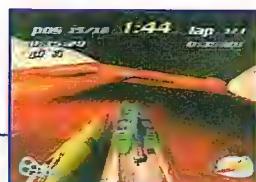
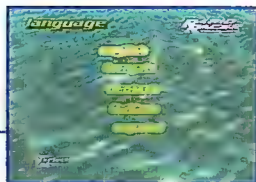
¡¡Gran promoción!!

Por la compra de títulos Zeta Multimedia de 9.900 P.V.P., te obsequiamos con el procesador de textos **COREL WordPerfect**. Por la compra de títulos Zeta Multimedia de 4.900 y 7.900 P.V.P., te obsequiamos con un **CD-ROM Photo Gallery** de Dinosaurios.

OFERTA VÁLIDA DESDE EL 15 DE OCTUBRE HASTA FINALES DE MARZO DE 1998



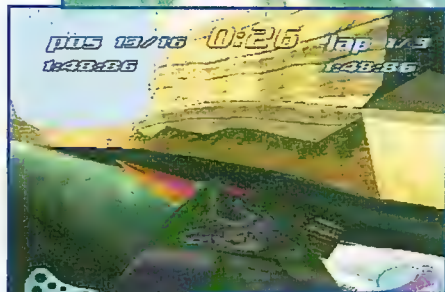
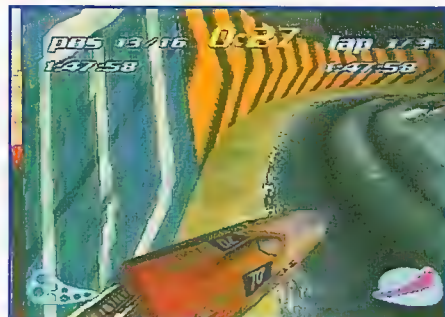
Telf.: 902 10 05 01



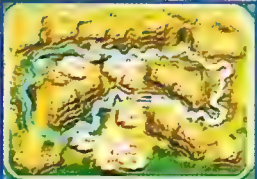
El primer asalto del juego nos traslada a las cristalinas aguas de Miami.



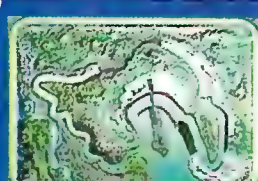
MIAMI



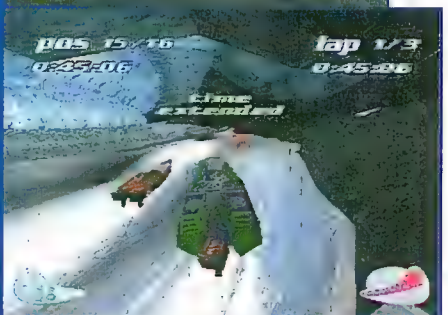
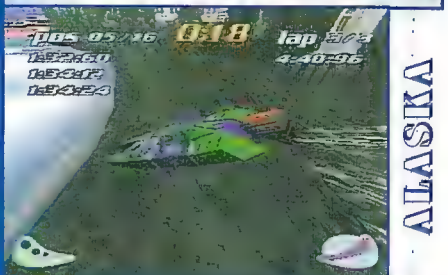
El desierto pone el contraste en un curso sinuoso plagado de cerradas curvas.



ARIZONA

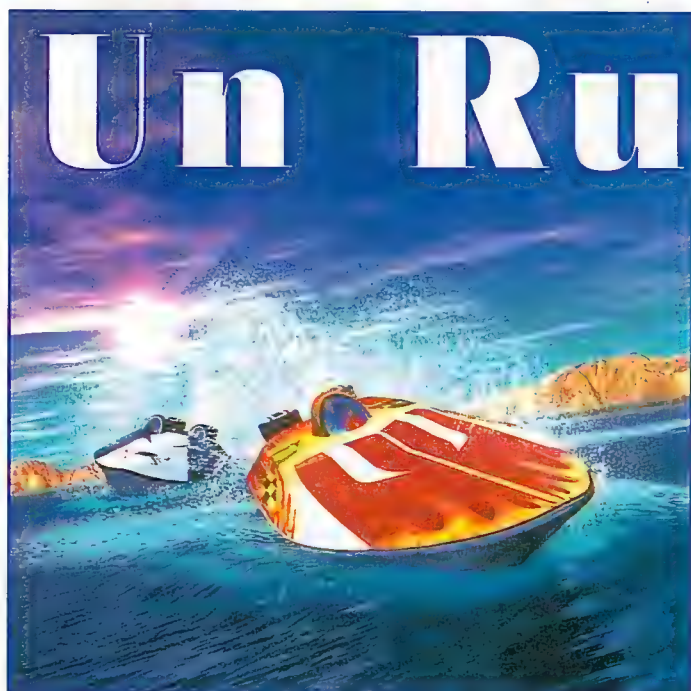


Del calor de Arizona se pasa al frío hielo que rodea la carrera en Alaska.



ALASKA

Un Rumbo A S

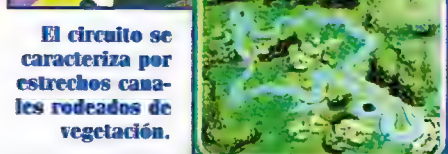


LA DIVISION EUROPEA DE SONY DEMUESTRA UNA VEZ MAS LA CALIDAD DE SU TRABAJO, PONIENDO A LOS USUARIOS DE PLAYSTATION A LOS MANDOS DE UNA LANCHIA RAPIDA. AUNQUE NO DESCUIDA NINGUN DETALLE, ES UN JUEGO AL QUE SE RECORDARA POR SU ENDIABLADA VELOCIDAD Y POR EL MAGNIFICO EFECTO DE NAVEGACION LOGRADO.

PLAYSTATION

a fondo

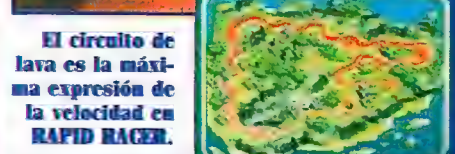
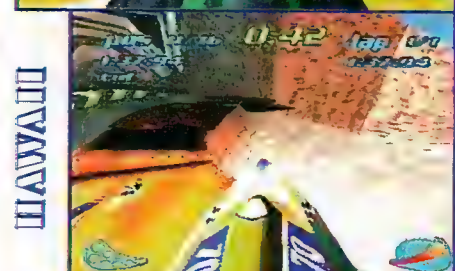
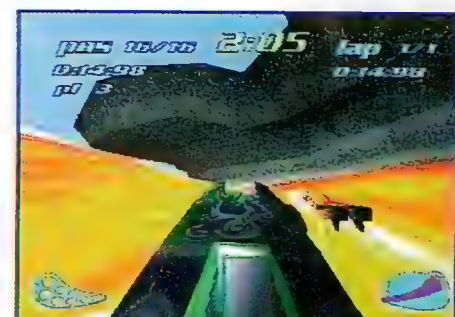
CONDUCCION



El circuito se caracteriza por estrechos canales rodeados de vegetación.



Cauces anchos se entremezclan continuamente con caños de botella.



El circuito de lava es la máxima expresión de la velocidad en RAPID RACER.

seguir

Si alguien piensa que los programadores japoneses de Sony son los únicos capaces de sacar todo el partido a PlayStation, sólo tiene que echar un vistazo a los títulos creados por SCE. La división europea de Sony se ha encargado de demostrarlo con títulos tan magníficos, y a la vez diferentes, como TOTAL NBA o PORSCHE CHALLENGE. La diversidad sigue presente con este nuevo lanzamiento ambientado, esta vez, en la motonáutica. Con ello se abre un nuevo género en PlayStation en el que ya abundan juegos ba-

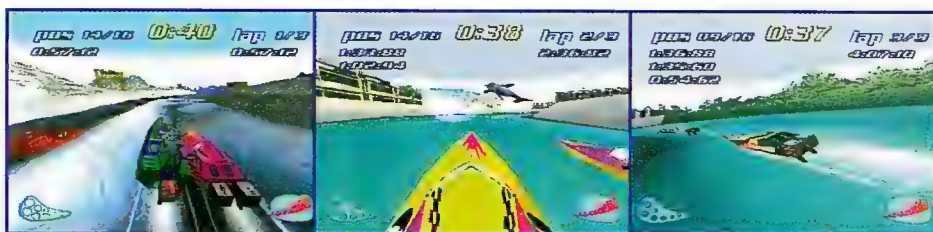
RAPID RACER

sados en el mundo del motor, pero siempre utilizando vehículos con ruedas o naves espaciales. RAPID RACER desplaza al usuario de los 32 bits de Sony a carreras entre lanchas rápidas, capaces de alcanzar velocidades de vértigo e incluso saltar por encima de las crestas de las olas. Los gráficos poligonales empleados para representar las embarcaciones consiguen un efecto muy realista, al que se unen los magníficos escenarios que rodean cada prueba. Así, los 6 circuitos incluidos, en

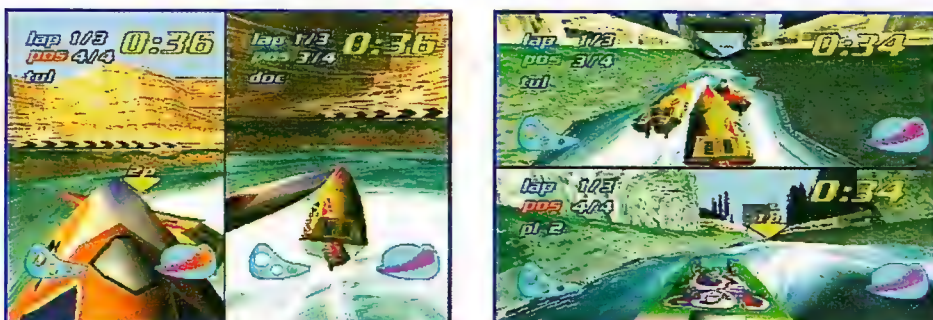
los que se esconden un total de 18 trazados, presentan una gran variedad de entornos. En ellos pueden verse desde el salvaje ambiente que rodea Arizona hasta los espectaculares tonos rojizos de un circuito de lava. Sin embargo, todo este complejo entorno visual no sería completo si no contara con una impecable reproducción de los saltos de las lanchas sobre las estelas de otras embarcaciones y sobre las creadas por las turbulencias de las corrientes fluviales. Las tres vistas



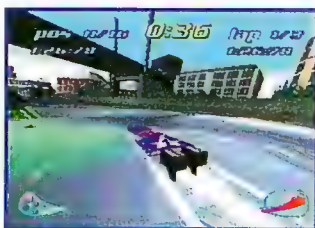
CÁMARAS



Tres perspectivas completan el magnífico apartado visual de un juego que refleja perfectamente el efecto de navegación.



reales incorporadas, una desde la parte posterior otra desde la anterior y la tercera desde la cabina del tripulante, permiten elegir la perspectiva que más se adapte a cada jugador. En cada carrera se compite contra otras lanchas o contra el reloj, pero siempre bajo el sistema de tiempos intermedios. Con las buenas clasificaciones se consigue acceder a nuevos circuitos, a fases de *bonus* y a mejores máquinas. Con este objetivo en el punto de mira no hay que perder de vista los diversos iconos que aparecen diseminados por los trazados. Algunos de ellos permiten detener el reloj, mientras que otros se acumulan en un pequeño indicador, en forma de paleta de pintor, otorgando potencia extra durante unos segundos. En el apartado de opciones no hay demasiadas posibilidades, aunque las recogidas son más que suficien-



tes. Entre éstas sorprende la posibilidad de que participen cinco jugadores, en las modalidades de liga, muerte súbita, o «el que gana continúa». Sin embargo, sólo dos de los mencionados jugadores pueden participar de forma simultánea. En esta modalidad se emplea el sistema de *split screen*, permitiendo dividir la pantalla de forma vertical u horizontal. La magnífica calidad gráfica no está empañada por las aportaciones sonoras. Por un lado, la banda sonora ha sido compuesta, de manera exclusiva, para este juego. Los autores son el popular grupo británico **Apollo 440**. Por otra parte, el sonido de los motores y los comentarios recogidos durante las pruebas mantienen el ritmo en un compacto que se sale de la pauta de lo que estamos acostumbrados a ver en *PlayStation*.

CHIP & CE



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5.488
MEGAS	10.000
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	1-6 (SPLIT)
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	16
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRÁFICOS

La representación del movimiento y la velocidad son increíbles. Los gráficos son muy realistas. Los gráficos son muy realistas.

92

MÚSICA

La calidad de la música es excelente. La música es muy buena. La música es muy buena.

92

SONIDO EX

Los efectos de sonido son muy buenos. Los efectos de sonido son muy buenos. Los efectos de sonido son muy buenos.

85

JUGABILIDAD

Un sencillo y efectivo manejo sirve para enganchar desde la primera partida. El juego es muy divertido. El juego es muy divertido.

91

91

GLOBAL

¡Sorprende que a estas alturas aún no hayamos hablado de este juego! Es un juego muy divertido. Es un juego muy divertido. Es un juego muy divertido.

El juego es muy divertido. El juego es muy divertido. El juego es muy divertido.

GRAN CONCURSO



TEST DRIVE 4

Electronic Arts y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso y obtener uno de los increíbles premios que sorteamos.

Rellena el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Noviembre a la siguiente dirección:
EDICIONES REUNIDAS S. A.,

REVISTA SUPER JUEGOS,
C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre
«CONCURSO TEST DRIVE 4».

**SORTEAMOS 20 LOTES
DE 1 JUEGO TEST DRIVE 4
Y 1 MANDO CONTROL
STATION A/F**



NUCLEAR STRIKE

THE SEQUEL TO SOVIET STRIKE

La saga STRIKE de Electronic Arts vuelve a la carga con su quinta entrega. Los vuelos sobre territorio soviético se sustituyen por misiones atómicas en las que se mantienen las características que han hecho populares a sus antecesores.



M I S I O N

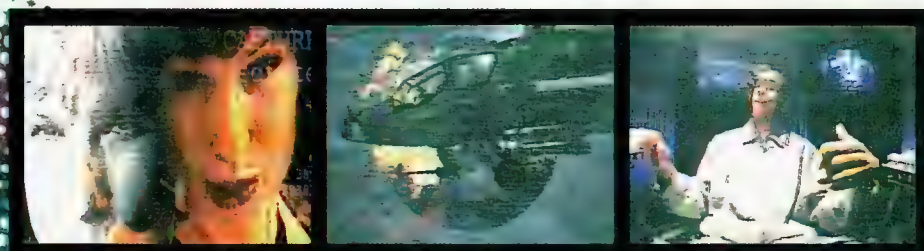
EL PRIMER RETO DE NUCLEAR STRIKE SUPONE UNA TOMA DE CONTACTO CON LO QUE VA A SER EL JUEGO EN POSTERIORES MISIONES. LA ACCION SE DIVIDE EN DIFERENTES OBJETIVOS ENTRE LOS QUE SE EN-

CUENTRA EL RESCATE DE AGENTES SECRETOS RETENIDOS EN PEQUEÑOS PUEBLOS CON ASPECTO AMISTOSO. COMPLETAR ESTA FASE HACE NECESARIO CONTROLAR EL HELICOPTERO CASI PERFECTAMENTE.

1



ALTAMENTE RA



M I S I O N

EL SEGUNDO RETO TRASLADA LA ACCION A UNA INNUMERABLE SUCESION DE ISLAS. EN EL AGUA QUE LAS SEPARA EL PELIGRO SE MUESTRA EN FORMA DE BUQUES DE GUERRA Y TODO TIPO DE EMBARCACIONES.

SI A ESTO LE AÑADIMOS EL SALTO DE AGENTES EN PARACAIDAS, ES POSIBLE HACERSE UNA IDEA DE LA COMPLICACION DE UNA DE LAS MISIONES MAS VARIADAS DE LA QUINTA ENTREGA DE STRIKE.

2



PLAYSTATION

a fondo



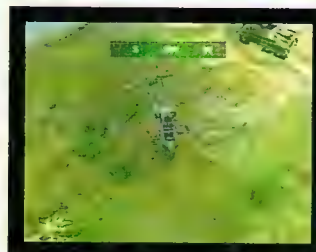
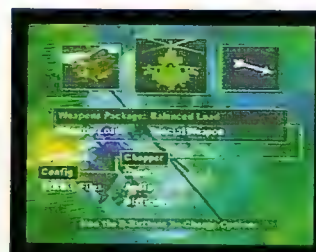
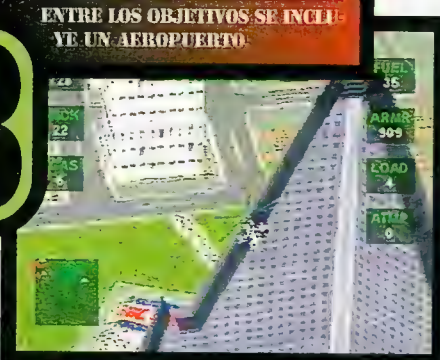
SHOOT 'EM - UP

M I S I O N

COREA DEL NORTE ES UNO DE LOS PAISES CON LOS QUE EE. UU. TIENE PEORES RELACIONES INTERNACIONALES. ESTA CIRCUNSTANCIA HACE QUE LA INTERVENCION EN TIERRAS COREANAS SEA MUY COMPLEJA.

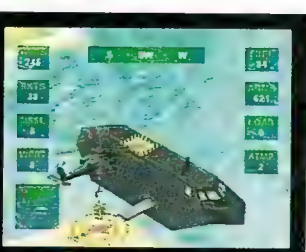
EL CENTRO DE ACTUACION ES UNA MODERNA CIUDAD EN LA QUE SE APRECIAN REMINISCENCIAS DE UN PAIS DE ECONOMIA CENTRALIZADA. ENTRE LOS OBJETIVOS SE INCLUYE UN AEROPUERTO.

3



DIACTIVO

Hace ya algunos años las consolas de 16 bits y algunas portátiles fueron testigos de los primeros pasos de la saga STRIKE. Así, se sucedieron una serie de juegos en los que un helicóptero tenía que enfrentarse a misiones que iban desde escoltar a presidentes de gobierno hasta el rescate de agentes en apuros. Con pocas novedades gráficas y una concepción muy similar, las aeronaves de Electronic Arts sobrevolaron diferentes escenarios en las sucesivas entregas a las que se bautizó como DESERT, JUNGLE y URBAN, acompañadas del apellido STRIKE. La aparición de las consolas de 32 bits supuso una oportunidad de oro para dar un nuevo empuje a la serie. La compañía norteamericana no dejó escapar la oportunidad creando SOVIET STRIKE, un programa que deslumbró a todos con un entorno gráfico sobresaliente. Con la vista puesta en el citado compacto aparece **NUCLEAR STRIKE**, convirtiéndose en la quinta entrega de la saga, segunda que ve la luz para PlayStation. El nuevo juego mantiene las características de su antecesor destacando la variedad y espectacularidad del entorno en 3D. Para ello se repite el sistema de creación de maquetas y su posterior conversión en escenarios generados por ordenador. Como fácilmente puede deducirse de su título, se sustituyen los motivos y paisajes soviéticos por una amplia diver-



M I S I O N

LA CUARTA MISION CREADA POR ELECTRONIC ARTS TAMBIEN TIENE COMO ESCENARIO TIERRAS COREANAS. EN ESTA OCASION SE UTILIZA UN COQUETO ESTADIO DEPORTIVO COMO IMPROVISADA BASE

DE OPERACIONES PARA EL HELICOPTERO. ENTRE LAS TAREAS A REALIZAR, HAY QUE DESTACAR LA NEUTRALIZACION DE VARIOS TRENES, IMPIDIENDO QUE LLEGUEN A SU LUGAR DE DESTINO.

4





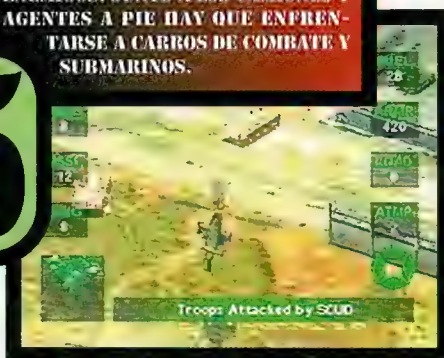
M I S I O N

PARA LLEGAR A ESTAS ALTURAS DEL JUEGO, EL CONTROL DE LA AERONAVE DE ELECTRONIC ARTS TIENE QUE SER PERFECTO. AUNQUE LA QUINTA MISION NO OFREZCA EN SU ESCENARIO NADA DESTACABLE CON

RESPECTO A LAS ANTERIORES, TIENE COMO ALICENTE LA VARIEDAD DE ENEMIGOS. JUNTO A LOS CAMIONES Y AGENTES A PIE HAY QUE ENFRENTARSE A CARROS DE COMBATE Y SUBMARINOS.



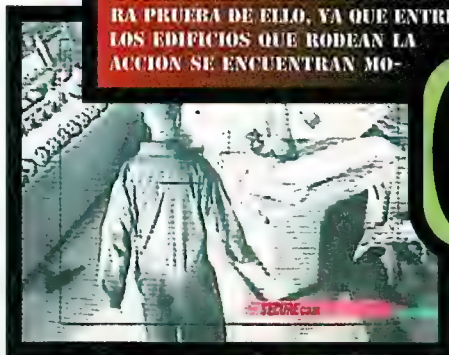
5



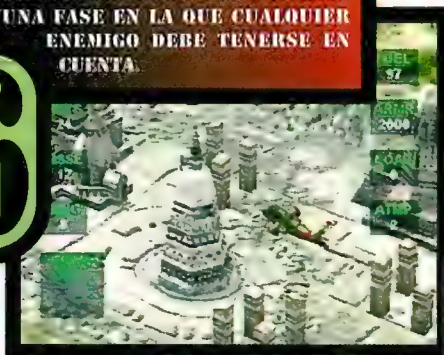
M I S I O N

EVITAR QUE SE DESENCADENE UNA GUERRA TIENE NUMEROSOS RIESGOS AÑADIDOS. ESTA MISION ES UNA CLARA PRUEBA DE ELLO, YA QUE ENTRE LOS EDIFICIOS QUE RODEAN LA ACCION SE ENCUENTRAN MO-

NUMENTOS DE NOTABLE VALOR ARTISTICO. ESTE ASPECTO ES SOLO UNO DE LOS PROBLEMAS QUE RODEAN UNA FASE EN LA QUE CUALQUIER ENEMIGO DEBE TENERSE EN CUENTA.



6



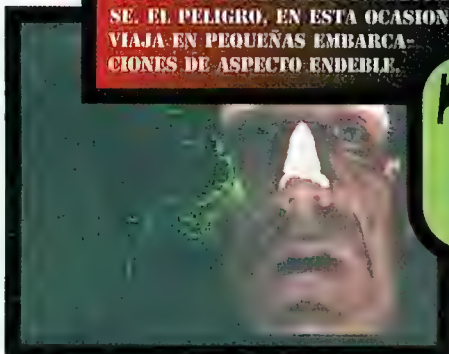
sidad de parajes, aumentando de cinco a siete las misiones. Estas modificaciones se han realizado sin afectar a la calidad de los escenarios originales y, a la vez, suavizando los desplazamientos del helicóptero. Otro de los apartados respetados es la inclusión de numerosos vídeos y cinemas en los que se ofrece información sobre los objetivos. También se repiten los protagonistas centrales de la entrega anterior. Dos niveles de dificultad y una amplia oferta en armamento completan un juego capaz de sorprender a los usuarios que desconozcan la serie y de entretener a los que ya han tenido oportunidad de situarse a los mandos de la aeronave de Electronic Arts.

CHIP & CE

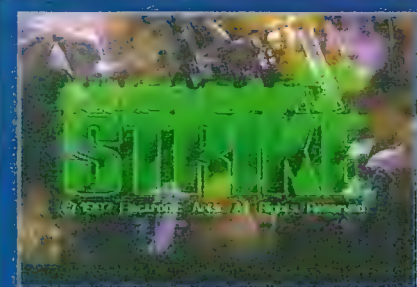
M I S I O N

AUNQUE CASI TODO EL TRABAJO YA ESTA HECHO, HAY QUE PONER LA GUINDA EN LA SEPTIMA Y ULTIMA FASE. EL PELIGRO, EN ESTA OCASION, VIAJA EN PEQUEÑAS EMBARCACIONES DE ASPECTO ENDEBLE.

CUALQUIER DESCUIDO PUEDE SUPONER EL EL FINAL DEL HELICOPTERO Y, CON ELLO, EL INICIO DE UNA GUERRA NUCLEAR DE INCALCULABLES CONSECUENCIAS. EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS.



7



ELABORACION	ARTS
ELABORACION	ARTS
MEGAS	10.000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	7
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

La presentación del juego resulta bastante buena, pero el resultado visual no es del todo perfecto. Los gráficos son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

93

MUSICA

La música es bastante buena, pero no es lo suficientemente original. Los efectos de sonido son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

90

SONIDO FX

Los efectos de sonido son bastante buenos, pero no son lo suficientemente originales. Los efectos de sonido son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

88

JUGABILIDAD

El juego es bastante bueno, pero no es lo suficientemente original. Los efectos de sonido son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

93

92

GLOBAL

El juego es bastante bueno, pero no es lo suficientemente original. Los efectos de sonido son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

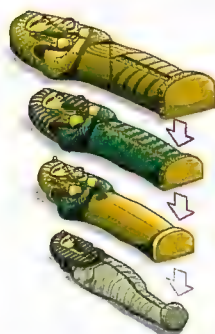
El juego es bastante bueno, pero no es lo suficientemente original. Los efectos de sonido son bastante buenos y detallados, pero la animación y los efectos de sonido son algo pobres.

este mes en **CNR** **cómo dar.** **buena imagen** **de ti mismo**

un reportaje con
todos los trucos
para triunfar
en todo lo que
te propongas

y, además, en el
número de noviembre...

los ritos
funerarios
más curiosos
de la historia



**cómo
elegir tu GTI**

máquinas
para hacer
deporte
en casa



**impresoras
de última
generación**

**test:
¿eres
solidario?**

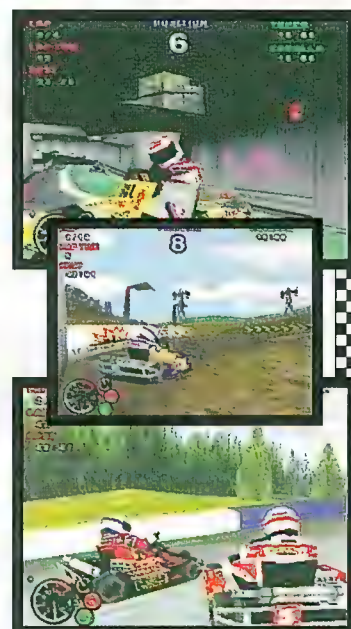
**nº de
noviembre
ya a la
venta**

... y también, con cuánta frecuencia hay que practicar el sexo,
cómo montar una franquicia, qué televisión digital te da más,
los secretos del bricolaje, el boom del pop británico,
la nueva entrega de James Bond y mucho más

CNR
revista
mensual
para **seres**
inteligentes
Una publicación de
Ediciones Reunidas **Z** GRUPO ZETA



¿QUEREIS SABER LO QUE SE SIENTE CONDUCIENDO UN KART A 120 KM/H? CON ESTE JUEGO PODREIS EXPERIMENTARLO



VELOCIDAD A LA KART'A



Hace más de un año, una desconocida compañía llamada Manic Media sorprendería a los usuarios de PC con un divertidísimo arcade de conducción llamado MANIC KARTS. Gracias al tremendo éxito que tuvo este compacto firmaron un contrato con Sega para realizar un nuevo juego de karts para Saturn y PC, llamado FORMULA

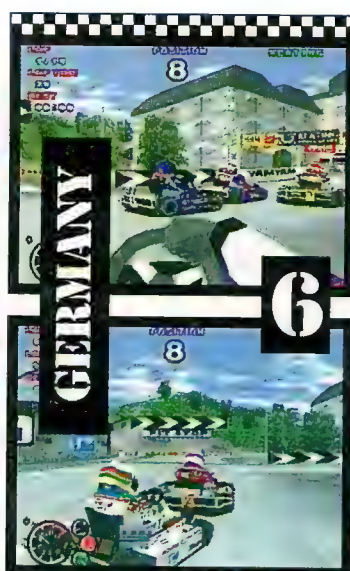
KARTS, que os presentamos en estas páginas. FK es posiblemente el más realista simulador de karts que hemos visto hasta la fecha. Los que piensen que conducir un Kart real es como en MARIO KART que se olviden, porque no tiene nada que ver. En el resto de juegos de este estilo, el manejo de los karts no diferiría en absoluto de los coches normales, algo que aquí no sucede. En primer lugar, no será necesario apretar el acelerador sin cesar, ya que po-



SATURN

a fondo

CONDUCCION



demos ir dando suaves pulsaciones al boton de acelerar para mantener una velocidad constante, y si aceleramos sin parar, nuestro vehículo irá tan rápido que será imposible de manejar. Además, los giros del kart se realizan de un solo golpe de volante, por lo que tendremos que dar un golpe brusco a la dirección según el camino que queramos tomar. Este control tan realista puede que nos resulte un tanto extraño a la hora de jugar, pero es fácil acostumbrarse. Los gráficos del juego, sobre todo



en los circuitos, resultan francamente impresionantes, y están acompañados de una suavidad de desplazamiento más que aceptable. FK cuenta con suficientes alicientes para que podamos disfrutar: ocho circuitos, 10 vehículos y cuatro modos de juego... Además el modo de dos jugadores no es un simple Versus, ya que podremos participar también en el campeonato. Un buen juego que, por su temática, puede pasar inadvertido sin merecerlo.

THE PUNISHER



FORMATO	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	5 Fases
CONTINUACIONES	140
PASSWORDS	16
GRABAR PARTIDA	91

GRÁFICOS

Los gráficos están muy bien, pero no son nada impresionantes, pero la jugabilidad es lo que realmente hace que este juego sea interesante.

93

MÚSICA

La música es bastante buena, pero no es nada impresionante, pero la jugabilidad es lo que realmente hace que este juego sea interesante.

90

SONIDO EX

El sonido es bastante bueno, pero no es nada impresionante, pero la jugabilidad es lo que realmente hace que este juego sea interesante.

89

JUGABILIDAD

La jugabilidad es bastante buena, pero no es nada impresionante, pero la jugabilidad es lo que realmente hace que este juego sea interesante.

87

87

GLOBAL

Entre tantos juegos de carreras, este es uno de los mejores. La jugabilidad es lo que realmente hace que este juego sea interesante.

PLAYSTATION

a fondo

DEPORTIVO



CON EL HIELO



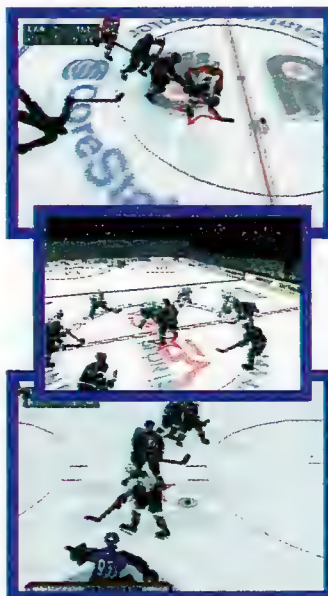
EN LOS TALONES



La popular saga de Electronic Arts recibe su segunda entrega para PlayStation. Entre las novedades destaca la colaboración de diferentes profesionales de la NHL, y la incorporación de selecciones nacionales.



Aunque la primera entrega de NHL para los 32 bits tardó bastante en aparecer en el mercado, parece que la compañía norteamericana se ha decidido a regularizar sus lanzamientos. Para la nueva versión se ha contado con dos profesionales de la NHL. Por un lado, con los sistemas estratégicos del entrenador de Colorado Avalanche, Marc Crawford, y por otro con la captura de los movimientos del guardameta John Vanbiesbrouk. En el apartado gráfico se mantiene el alto nivel de la primera en-



trega, destacando las imágenes logradas en las repeticiones. Además, se ha conseguido una jugabilidad aceptable con un tamaño considerable en la representación de los jugadores. En las opciones destaca la incorporación de 18 selecciones nacionales, tal y como ya aparecían en NHL POWER PLAY'97, y la retransmisión de la mano de famosos comentaristas de la NHL. La calidad general de todo el juego lo sitúa en el selecto grupo de cabeza de estos simuladores, en los que el nivel es muy parecido.

CHIP & CE



EL CONTROL DE LOS ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	100 MB
JUGADORES	18
VIDAS	1
FASER	3 COMPETITIV
CONTINUACIONES	1000000
PASSWORDS	64
GRABAR PARTIDA	15-30-45-60-90

GRABADOS

La calidad de las imágenes, los sonidos y los movimientos de los jugadores, así como la jugabilidad, son los principales puntos fuertes de este juego.

92

MUSICA

El sonido de los jugadores, los sonidos de los movimientos de los jugadores, así como la jugabilidad, son los principales puntos fuertes de este juego.

90

SONIDO FX

Después de la calidad de las imágenes, los sonidos y los movimientos de los jugadores, así como la jugabilidad, son los principales puntos fuertes de este juego.

86

JUGABILIDAD

El nivel de jugabilidad es muy bueno, con un tamaño considerable en la representación de los jugadores. En las opciones destaca la incorporación de 18 selecciones nacionales, tal y como ya aparecían en NHL POWER PLAY'97, y la retransmisión de la mano de famosos comentaristas de la NHL.

90

91

GLOBAL

La segunda entrega de la saga de NHL para PlayStation, que en la línea de la primera parte, sigue el mismo gráfico, los sonidos y los movimientos de los jugadores, así como la jugabilidad, son los principales puntos fuertes de este juego. La calidad general de todo el juego lo sitúa en el selecto grupo de cabeza de estos simuladores, en los que el nivel es muy parecido.

El sonido de los jugadores, los sonidos de los movimientos de los jugadores, así como la jugabilidad, son los principales puntos fuertes de este juego.

BURBUJAS DE PASION

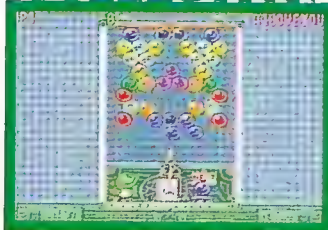
La tercera entrega de uno de los juegos más adictivos de la historia ya la tenemos con nosotros. Los que conocemos de sobra las bondades de este colosal título sabemos lo que puede dar de sí. Básicamente la mecánica del juego no ha

variado ni un ápice (para qué modificar lo que funciona a las mil maravillas), y apenas se ha incluido un pequeño detalle que no afecta para nada en el juego. Ahora si lanzamos una burbuja al techo, rebotará y no se quedará pegada. Esto facilitará la posibilidad de eliminar bolas que no nos interesen, o colocarlas por detrás de un grupo si acertamos con nuestra puntería. Otro de los detalles que debemos destacar es la incorporación de varios modos de juego, incluyendo el llamado *Collection*, que consiste en «limpiar» pan-

tallas diseñadas por otros jugadores en anteriores entregas de este título. Todo esto, y la posibilidad de elegir personaje como si de un juego de lucha se tratara (con sus particularidades cada uno), son las principales novedades.

THE SCOPE

COLLECTION



CHALLENGE

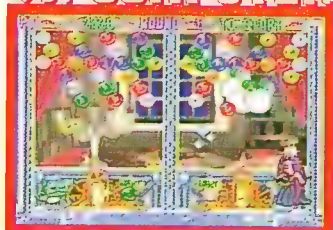


A R C A D E

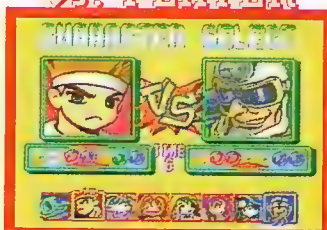
PUZZLE



VS. COMPUTER

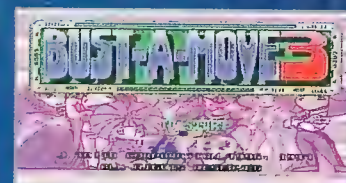
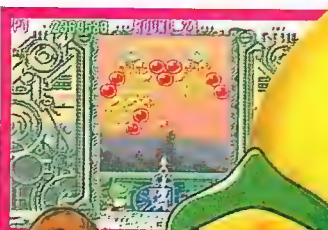


VS. PLAYER



BUST-A-MOVE

3



MEGAS	1000000
JUGADORES	2
VIDAS	1000000
FASES	1000000
CONTINUACIONES	1000000
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

Se aprecia un mayor cuidado en el diseño de los fondos. Los gráficos de los personajes tienen un look muy manga.

87

MUSICA

Sigue los esquemas de las anteriores entregas, con melodías muy rítmicas y marchacancas que le van fenomenal al juego.

86

SONIDO EX

Bastante, pero de altísima calidad. Este tipo de juegos no es de los que se prestan para el lucimiento en este apartado.

86

JUGABILIDAD

El jamás has jugado a un juego de esta saga, ya va siendo hora. La palabra aburrimiento no tiene cabida.

93

92

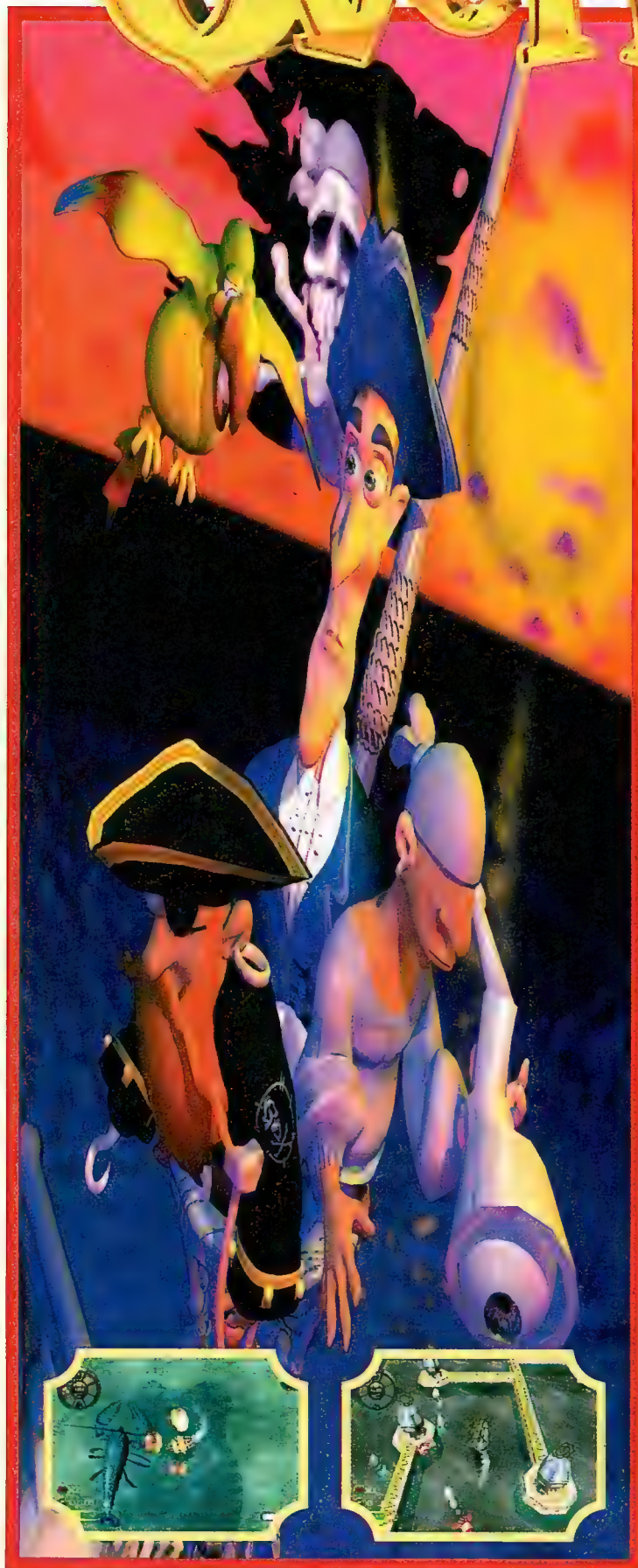
GLOBAL

El juego más brillante de todos los que se han inspirado en el TETRIS tiene ya su tercera entrega, que sin aportar excesivas novedades a lo ya conocido, incorpora pequeños detalles y variantes en cuanto a modos de juego que pueden bastar para satisfacer a los fanáticos de la saga, una apuesta segura al entretenimiento.

Los múltiples modos de juego.
Si tienes las dos entregas anteriores, que no necesitas una tercera.

Overboard!

HUMOR Y JUGABILIDAD CAMINAN DE LA MANO EN LA ULTIMA PRODUCCION DE PSYGNOSIS PARA PLAYSTATION. ACOMPAÑA A LA TRIPULACION PIRATA MAS COMICA DE LA HISTORIA EN UN EMOCIONANTE VIAJE POR LOS SIETE MARES, EVITANDO ICEBERGS, BESTIAS MARINAS Y LOS ATAQUES DE LOS LUGAREÑOS. DESDE EL MAR CARIBE A LAS FRIAS COSTAS DEL ARTIC.



OJO AL



Salvo por algunas excepciones como el **PIRATES!** de **MicroProse** o las *coin-ops* **SKULL & CROSSBONES** de **Atari** y la española **CORSARIOS**, el universo de los piratas ha sido uno de los menos explotados dentro de la industria del videojuego. Por eso es de agradecer que **Psygnosis** haya dejado a un lado el *look* futurista que tanto le gusta imprimir a sus juegos y ahonde en este mundillo

de corsarios y filibusteros. **OVERBOARD!** es una arcade en la línea de **MASS DESTRUCTION** en el que tanques y helicópteros han sido sustituidos por bergantines piratas en busca de un puerto que saquear, bestias marinas y toneladas de buen humor. El resultado es un juego tremendamente divertido para el que tiene cabida todo tipo de usuario. Desde el jugador sesudo que estudia el mapa para tomar la mejor ruta, hasta el amante de la jugueria y el des-

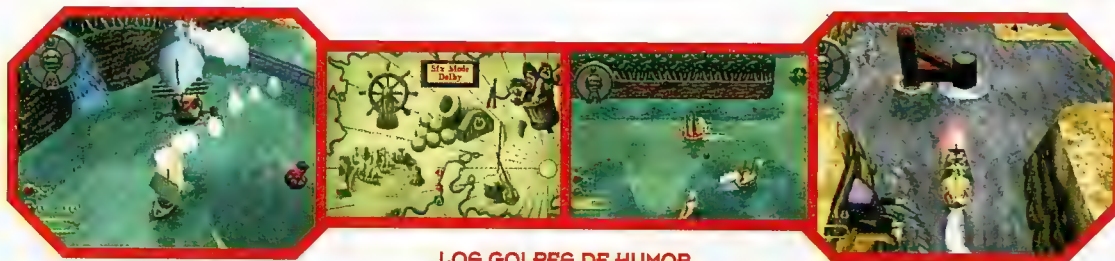


PLAYSTATION

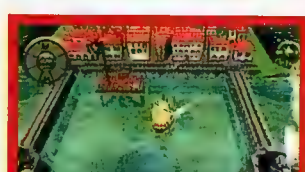
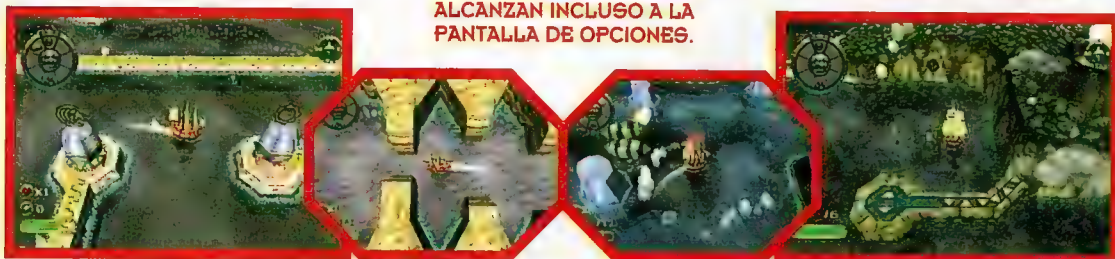
a fondo



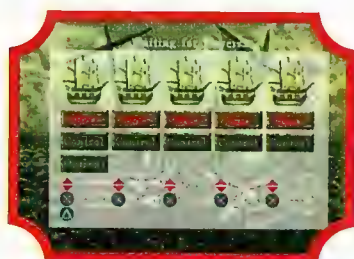
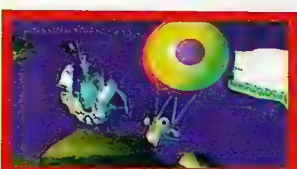
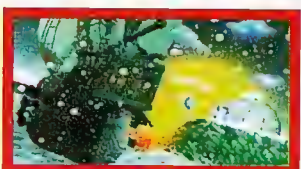
ARCADE



LOS GOLPES DE HUMOR
ALCANZAN INCLUSO A LA
PANTALLA DE OPCIONES.



PARCHE

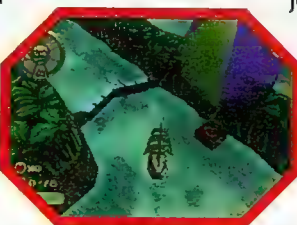


DEATH MATCH



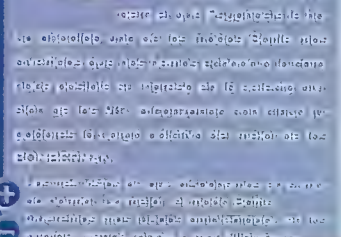
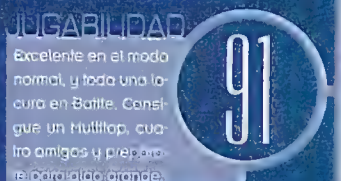
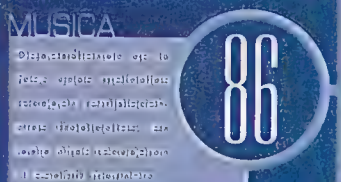
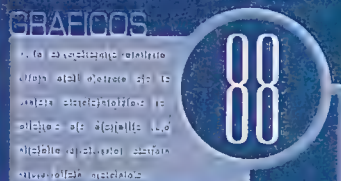
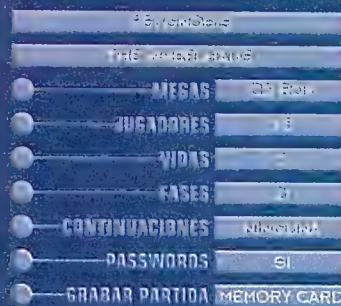
EL PIQUE ESTÁ ASEGURADO CON
ESTE TRONCHANTE MODO
VERSUS PARA 5 JUGADORES,
CON 10 ESCENARIOS DISTINTOS.

madre, ya que dispone de un modo *battle* para cinco jugadores. Una variante marítima del BOMBERMAN en el que se pueden usar desde lanzallamas hasta cargas de profundidad, que revaloriza aún más este gran juego. El modo de un solo jugador te atraparà a lo largo de sus 21 fases gracias a su gran originalidad y sobre todo su sentido



del humor, que alcanza incluso las pantallas de opciones. Con efectos de luz que van desde el amanecer hasta la puesta de sol, y efectos meteorológicos como niebla o tormentas, **OVERBOARD!** es el ejemplo perfecto de como producir un juego divertido, superjugable y sobre todo diferente. Sin duda, algo difícil de encontrar hoy en día.

NEMESIS



TOTAL DRIVIN'

nos llega una nueva propuesta que agrava aún más esta problemática, ya que tanto por jugabilidad como por realización gráfica, puede perfectamente ser tu compañero ideal de juego.

Ocean se ha empeñado en ponernos las cosas más difíciles si cabe. Si elegir un juego de conducción era una tarea realmente complicada, ahora

TOTAL DRIVIN' tiene todo para satisfacer a cualquiera que opte por su compra. Aunque en otras revistas hayáis podido ver como se le maltrata, no cabe duda que eso se debe a la mala costumbre de algunos de puntuar *betas* de juegos, títulos inacabados que no siempre reflejan con fidelidad la calidad final del juego. Y es que cualquier ser, por neofito que sea en esto de los videojuegos, se da cuenta perfectamente de que **TOTAL DRIVIN'** no es un juego de tantos. Su gran cantidad de circuitos (algunos ocultos), el hecho de poseer una escudería no un único coche (según sea el circuito utilizaremos un prototipo, un kart, un coche de rallies, etc...), y el magnífico engine empleado (con una suavidad y velocidad pocas veces vista) denota el cuidado y



ISLA DE PASCUA

La lentitud de la arena se asocia a la dificultad de manejo de los karts. En las últimas fases controlamos un coche de rally.



HONG KONG

Asfalto y velocidad endiablada. Si superamos las primeras fases nos pondremos a los mandos de un Fórmula 1.



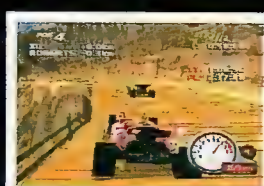
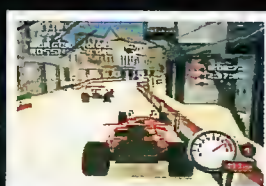
CON EL PULSO

PLAYSTATION

a fondo



CONDUCCION



ALPINO

Las fases de nieve nos harán perder mucho tiempo si nos salimos de la trazada correcta.



EGIPTO

Unos divertidos buggies que sin correr mucho aceleran bastante rápido.

TIME ATTACK



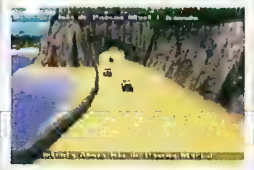
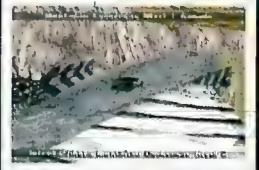
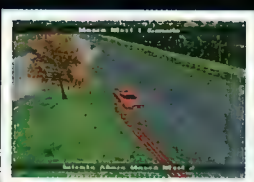
MENU



DOS JUGADORES



REPLAY



el interés puesto en la programación del juego. Con RIDGE RACER tiene muchos elementos en común (incluso el aspecto, perspectivas y la forma de conducir) siendo el más sobresaliente el hecho que cada circuito, según lo superemos, añade tramos y dificultad en la siguiente fase de ese mismo trazado. En resumen, un juego ágil, intenso, bien hecho, con dificultad ajustada y, lo que muchos agradecerán, largo y variado.

THE SCOPE



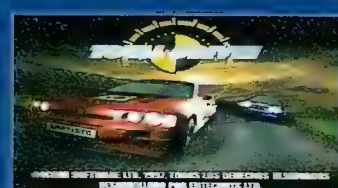
MOSCU

La tremenda velocidad de estos trazados facilitará espectaculares accidentes.



ESCOCIA

Quizá el más fácil de todos, pero a partir de la tercera prueba no se permiten fallos.



MEJORES TIEMPOS	100%
MEDAS	100%
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	100%
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Un juego muy colorido, realista, con gráficos de calidad, una experiencia de conducción muy agradable.

90

MUSICA

Música muy agradable, con efectos de sonido muy buenos, una experiencia de conducción muy agradable.

89

SONIDO FX

Un juego muy colorido, realista, con gráficos de calidad, una experiencia de conducción muy agradable.

87

JUGABILIDAD

Un juego muy colorido, realista, con gráficos de calidad, una experiencia de conducción muy agradable.

88

89

GLOBAL

Un juego muy colorido, realista, con gráficos de calidad, una experiencia de conducción muy agradable.

ACELERADO



HAN PASADO CASI DOCE MESES DESDE QUE WIPEOUT 2097 APARECIERA EN PLAYSTATION. POR FIN PSYGNOSIS SE HA DECIDIDO A LANZAR PARA SATURN ESTE IMPRESIONANTE ARCADE. LOS RESULTADOS NO HAN PODIDO SER MEJORES.



A IMAGEN Y SEME

Las credenciales de **Perfect Development** no son de las que uno se pueda sentir muy orgulloso. De sus cuatro primeros juegos para **Saturn**, WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, DISCWORLD y MANX TT, sólo se salva la conversión de la recreativa de **Sega**, muy inferior a

la original pero con un *engine* en 3D bastante competente. Este *engine* es el arma que **Perfect** ha utilizado para su versión del espectacular **WIPEOUT 2097** para **Saturn**, y la cosa ha quedado mucho mejor de lo que nadie pensaba. A primera vista, observando las pantallas, puede parecernos que el juego es exactamente igual en sus dos

versiones, pero no es así, ya que hay algunas pequeñas diferencias entre los dos, las más importantes, como siempre, son la resolución y las transparencias, que para variar son un poco tramadas pero mucho mejores que las de el primer WIPEOUT para **Saturn**. La suavidad también es inferior a **PlayStation** y el juego tiene unas pequeñas



SATURN

a fondo

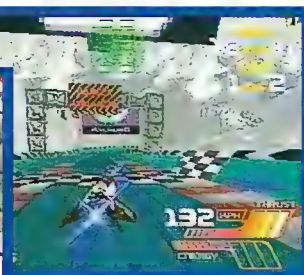


CONDUCCION

SAGARMATHA



ESTE ES UNO DE LOS CIRCUITOS QUE ENCONTRAREIS AL AIRE LIBRE. VUESTROS CONTRIN-CANTES NO OS DEJARAN NI RESPIRAR, ASI QUE DURO CON ELLOS.



NEPAL



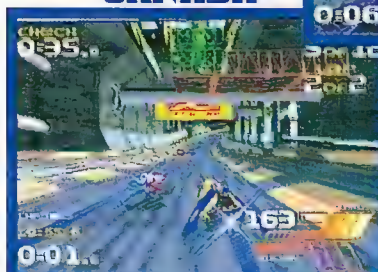
gale y manejable que la anterior entrega que puede brindarnos horas y horas de diversión. La dificultad excesiva y el complejo manejo de su antecesor le hacían un juego algo desesperante en ocasiones, pero ahora no será nada difícil quedar en los primeros puestos de algunos de los circuitos sin ningún problema. Aún así no será fácil terminar el juego, ya que las últimas pistas requieren un completo control de nuestro Viper, que no lo

JANZA

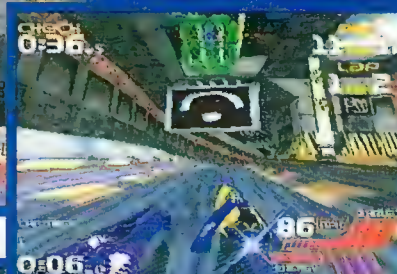
frangas en su versión pal, algo perfectamente explicable ya que se ha programado en USA y no en Europa como las otras versiones, por eso tiene márgenes y es un 20 por ciento más lento que el americano. Dejando a un lado estos pequeños defectos, nos encontramos con un juego mucho más divertido, ju-



CANADA



TALON'S REACH



EL PRIMER CIRCUITO QUE RECORREREMOS SERA ESTE. LA DIFICULTAD PARA TERMINAR PRIMERO ES MINIMA, NO SUPONDRA NINGUN PROBLEMA LOGRARLO.

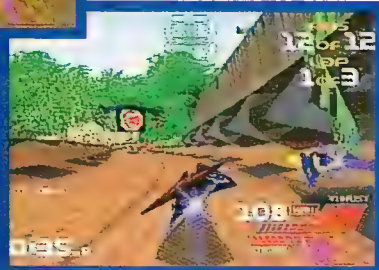
VALPARAISO



LA SELVA SUDAMERICANA ES IDEAL PARA QUE MOSTREMOS NUESTRA VALIA COMO PILOTOS. SI OS CLASIFICAN EN LOS SEIS CIRCUITOS TENDREIS DOS NUEVOS.



CHILE



graremos de otra manera que no sea jugando y jugando. El control es muy bueno con el mando normal, aunque no sabremos lo que es dominar la conducción hasta que conectemos un mando analógico. Las pistas son en distintas partes del mundo, lo que da al juego una apariencia mucho más colorista que el anterior. WIPE-OUT 2097, sin ser una obra maestra, es un juego con mayúsculas.

THE PUNISHER



Configuración	
PERFIL	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	0
PASSWORDS	0
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

Respectando los límites establecidos en el formato de la PSX, el juego ofrece una gran calidad de imagen.

92

MUSICA

La elección de la música es una de las mejores de la PSX, ya que ofrece una gran variedad de estilos.

90

SONIDO FX

Respectando los límites establecidos en el formato de la PSX, el juego ofrece una gran calidad de sonido.

89

JUGABILIDAD

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego, lo que lo hace muy interesante.

90

90

GLOBAL

Medida global de la calidad del juego, considerando todos los aspectos.





ULTRAMAN POWERED

El héroe televisivo por excelencia de nuestros amigos nipones protagonizó un gran número de títulos para consola (el de *MD* ya visitó esta sección en Marzo del 95), pero sin duda una de las más simpáticas fue la que produjeron **Tsuburaya Productions** (responsables de la serie de TV) y **Bandai** para la entonces flamante **3DO**. Corría el año 1994, y ante la consola de **Panasonic** se cernía un futuro esperanzador, en especial en tierras niponas con títulos de la talla de **DOCTOR HAUZER** o **DRAGON'S LAIR**. Dividido en tres modos de juego diferentes (*Visual*, *Battle* y *Versus*), **ULTRAMAN POWERED** reúne la



mecánica de un arcade de lucha tipo **SFII** (como ya pasara en los **ULTRAMAN** de **SNES** y **MD**) con pequeñas fases dentro del avión del protagonista. Respetando en todo momento el *look* cutre de la serie, el juego hace gala de la excelente capacidad de **3DO** para mostrar imágenes de vídeo, al tiempo que se incluye un *Data Base* con fotos de Ultraman de gran calidad. Los fans de la serie (que hasta hace poco se emitía en la 2 de TVE) podrán reconocer en el juego a Telesdon, Gomora y el resto de monstruos de goma, tan ridículos como entrañables. Todo un incunable que haría las delicias de cualquier coleccionista.

YU YU HAKUSHO

El manga de Yoshihiro Togashi tampoco es un desconocido entre los lectores. En el Nº33 de **SUPER JUEGOS**, Enero de 1995, dedicamos en su día esta sección a tres grandes juegos (2 de **SFC** y uno de **MD**) basados en **YU YU HAKUSHO**. La entrega **3DO** sale al mercado japonés en el año 94, de la mano de la compañía juguetera **Tomy**, y se trata de un nuevo arcade de lucha, muy en la línea del juego de **Mega Drive** y la segunda entrega de **Super Famicom**. Haciendo gala de la ya mencionada

No todos los juegos relacionados con el manga y las series niponas de TV recaen en Saturn y PSX. Este mes volvemos la vista atrás en el tiempo para mostrarnos dos curiosidades para 3DO. Por un lado, las hazañas digitalizadas del bueno de **ULTRAMAN**, y por otro, un arcade de lucha basado en la popular saga **YU YU HAKUSHO**.

MANGA ZONE

• por NEMESIS •

reduce a un ligero *scaling*, en la línea de los **SAMURAI SHODOWN**, que amplía el campo de visión del escenario a medida que los luchadores se alejan. Ni punto de comparación con el sensacional **YU YU HAKUSHO** de **Mega Drive** que programaran en su día los sensacionales **Treasure** (en el que podían jugar hasta cuatro a la vez). Por desgracia, ni uno ni otro llegarán jamás al mercado europeo.

capacidad de la **3DO** para mostrar imágenes de vídeo, **YU YU HAKUSHO** posee *intros* y secuencias para aburrir, incluso entre combate y combate. El juego en sí, para qué engañarnos, es bastante malete. La animación de los luchadores (que además son microcónicos) es bastante pobre y el único apunte de virtuosismo gráfico se

Antes de cada combate podremos seleccionar nuestro luchador entre cuatro posibles: Kurama, Kuwabara, Yusuke y Hiei.

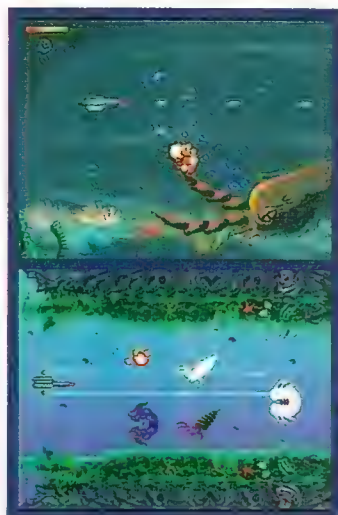
AMIGAMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

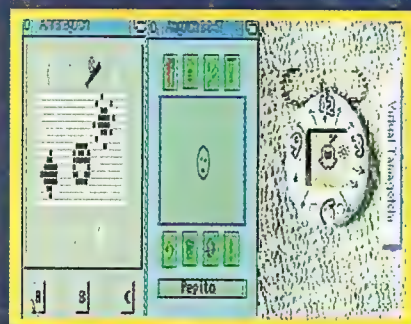
PON A PRUEBA TUS HABILIDADES CON PULSATOR

Los responsables de FLYIN' HIGH ya tienen casi terminado PULSATOR, un *shoot-em-up* que permitirá a dos jugadores simultáneos disfrutar de sus excelencias. Niveles con 512 colores en pantalla, enemigos gigantes, *scroll parallax* y múltiples efectos gráficos, todo ello



TAMAGOTCHIS

MASCOTAS VIRTUALES PARA TODOS



Sólo era cuestión de tiempo. Ninguna plataforma se libra de la fiebre de los Tamagotchi. AMITAMAGOTCHI, AMIPET, VIRTUAL TAMAGOTCHI y AMIGOTCHI son todas las opciones que tenemos. De todos éstos, nos quedamos con VIRTUAL TAMAGOTCHI, que sin duda es una fiel copia del original. Los que prefieran jugar con el auténtico siempre pueden correr la versión de Game Boy en alguno de los emuladores de esta consola.

moviéndose a 50 frames por segundo. La versión en CD contará con músicas, intros y fases adicionales, y a lo mejor incluso puede tener nuevos mundos que no existan en la versión de disco. Habrá que esperar unos meses para saber el aspecto que tendrá este juego una vez finalizado. Para más información podéis ir a la dirección de Internet: www.t-online.de/home/fullspeed.

PHASE 5 LANZA LAS TARJETAS DE POWER AMIGA

Hacia meses que deseábamos daros esta noticia, y por fin ya se encuentran disponibles las tarjetas para convertir el Amiga en Power Amiga. La primera que se encuentra disponible es la CYBERSTORM PPC para A2000 y A4000, a la que seguirá en unos días la BLIZZARD 603e para Amiga 1200. Los precios de éstas variarán dependiendo de la velocidad del procesador, y van desde

TOP NOVEDADES

WORMS D.C.

TEAM 17 • ESTRATEGIA

94

BIG RED ADVENTURE

DYNABYTE • AVENTURA

93

TFX

OCEAN / CU AMIGA • SIMULADOR

92

STRANGERS

VULCAN • ARCADE

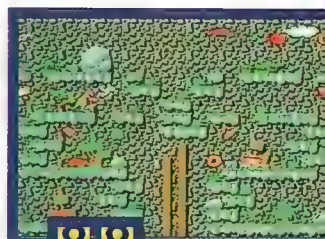
89

S. S. INVESTIGATIONS

DIRECT SOFTWARE • AVENTURA

95

NOVEDADES



88

KANGY

los nostálgicos agradecerán este KANGY, un plataformas de DP que nos lleva a la época en que los programas eran todo jugabilidad y buenas intenciones.

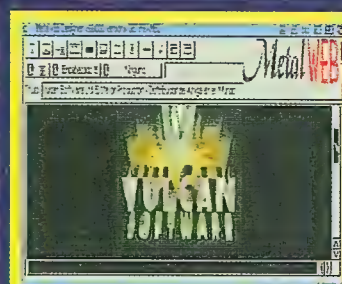


88

ARC EM

El primer emulador de recreativa que funciona a una velocidad espeluznante en 68030. De momento sólo emula a unas pocas placas al estilo de SPACE INVADERS.

UTILIDAD DEL MES



METAL WEB

El creador de páginas Web más versátil hasta la fecha ya ha llegado a nuestro país, y además es español. Vale la pena echarle un vistazo, está en www.redestb.personal/multitaskers.

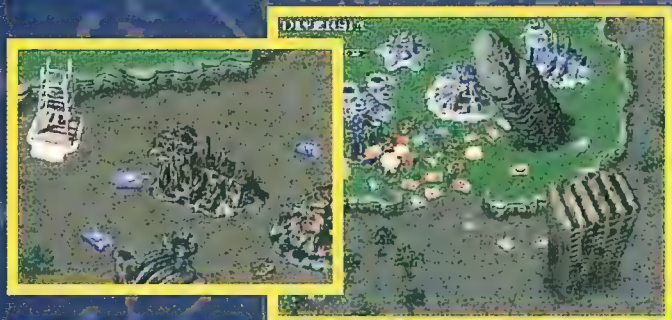
Un mes más, desde este rincón dedicado al ordenador más carismático de todos los tiempos, os damos la bienvenida. Como siempre os traemos interesantes novedades, y la review de uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos: **WORMS: THE DIRECTOR'S CUT**.

NOTICIAS



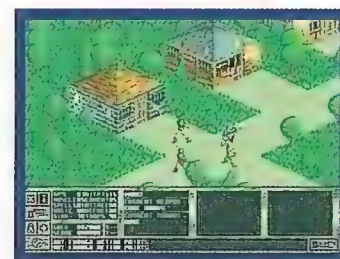
D I V E R S I A

LOS TANQUES YA RUGEN EN EL POWER AMIGA



Los creadores del juego **STRANGERS** ya están preparando su segundo lanzamiento. Se trata de **DIVERSIA**, un arcade de estrategia que será uno de los primeros en contar con una versión para Power Amiga. Los que no posean un Power PC podrán disfrutar de una versión un poco menos espectacular pero igual de divertida, con gráficos en alta resolución y posibilidad de jugar en red.

na y Direct Software. PBD está creado por algunos de los programadores **Digital Illusions**, responsables de la saga **PINBALL DREAMS**. El juego cuenta, como es habitual, con 4 tableros distintos, cada uno con sus propias características y secretos. El sonido y los efectos especiales son de la calidad usual, lo que nos permitirá disfrutar plenamente de la grandeza y diversión de los mejores *pinballs* en nuestra casa.



UN JUEGO DE ESTRATEGIA COMO LOS DE ANTES

El primer proyecto de **Alive MediaSoft** que aparecerá en el mercado es **BLADE**, un juego de estrategia que sigue las líneas de juegos como **SPACE QUEST** o **UFO**. En él controlaremos a cuatro personajes de un mágico país en eterna lucha contra las legiones del mal. El sistema de juego es similar al de los juegos de tablero, y cada uno de los bandos moverá a sus ejércitos por turnos. El bando de los enemigos estará controlado por la computadora, que no nos pondrá las cosas demasiado fáciles.

63.000 a 150.000 pts. Para disfrutar de ellas necesitaremos disponer de una aceleradora con un 68030 para acoplar a la placa **Power Up**. Os mantendremos informados de su disponibilidad en **España**.

NUEVA COMPAÑIA PARA PINBALL BRAIN DAMAGE

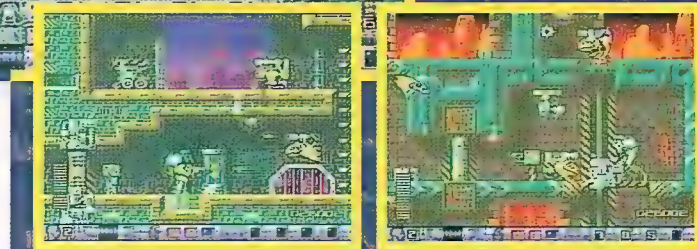
Hace unos meses os mostrábamos las primeras instantáneas de **PINBALL BRAIN DAMAGE**, un genial *pinball* que iba a ser publicado por **Vulcan**. Terminado el juego, sus creadores han decidido cambiar de distribuidora y firmar con **Islo-**

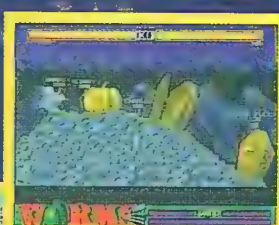
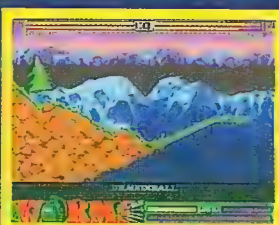
D E S O L A T E



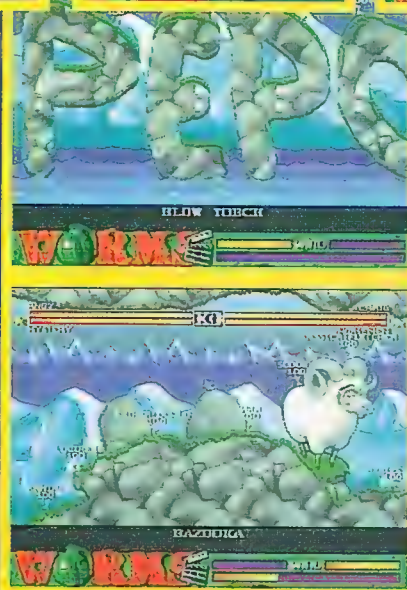
TRO GRAN JUEGO DE VULCAN SOFTWARE

Mezclando todos los géneros de juego conocidos nace **DESOLATE**, una espectacular producción de **Vulcan** destinada a entretenernos durante horas. Es una combinación de puzzle, plataformas, marmarcianos y aventura con una misión distinta para cada nivel. El juego será lanzado exclusivamente para CD-Rom y requerirá como configuración mínima cuatro megas de Ram y CD-Rom de cuádruple velocidad. Os mantendremos informados de este prometedor título.





Cuando Team 17 lanzó en PC **WORMS REINFORCEMENTS**, los amigueros pensábamos que Andy Davidson se había olvidado de nosotros. Nada más lejos de la realidad, ya que estaba realizando una nueva versión para AGA mucho mejor que la de PC, que sólo tenía niveles y sonidos nuevos. **WORMS D.C.** es tan divertido como el anterior, sólo que mejor. Las nuevas armas van desde abuelitas a vacas locas pasando por palomas mensajeras, sumando un total de treinta y seis armas sin contar las veinticuatro secretas que iremos ganando a medida que sumemos victorias. Incluso las armas antiguas tienen nuevas aplicaciones, ya que podremos



atacar enemigos desde la cuerda ninja. El juego también incluye nuevas voces y unos gráficos mucho más bonitos que en la primera versión. También hay más decorados, y si algún día nos cansamos de ellos, la opción Graffiti nos permitirá dibujar lo que queramos y el programa automáticamente lo convertirá en un escenario. **WORMS D.C.** es un formidable juego que servirá de aperitivo para **WORMS 2**, de próxima aparición.

A 1200	WORK BENCH	3.0
	Nº DISCOS	3
	RAM	2 Mb
	INSTALABLE	SI

90	GRÁFICOS	
91	SONIDO	
86	MÚSICA	
95	JUGABILIDAD	

94 El juego más vendido del '96 ya tiene una continuación a la altura de su predecesor. Multitud de armas, modos de juego y detallados gráficos para uno de los juegos más divertidos del '97.

WORMS D.C.

Gracias al modo graffiti podréis diseñar vuestros propios campos de batalla.

Con más de quince armas nuevas, esta edición es digna de figurar en tu estantería.



Resérvalo en

MAIL

antes de que se agote

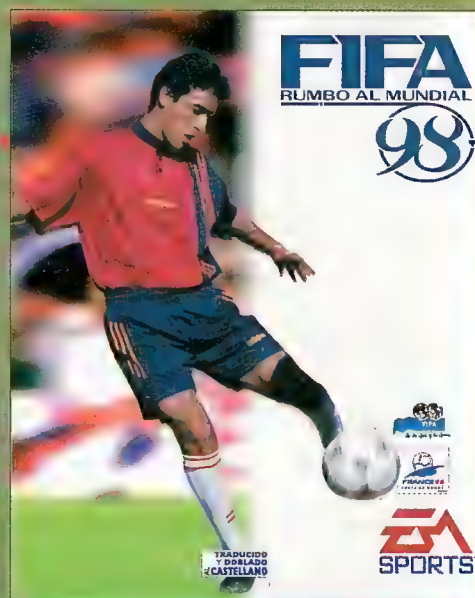
La única meta es clasificarse

Ponga rumbo al Mundial 98 con el juego más realista de EA SPORTS. Nuevas características para esta temporada incluyen Virtual Motion Engine™ para fluidez de animación ilimitada, que combinando con una interface mejorado ofrecen el control definitivo para acabar con la defensa del oponente.

5.495

Si reservas
FIFA rumbo
al mundial 98
antes de su
lanzamiento,
obtendrás una
magnífica

camiseta
de
regalo



6.990

Textos y voces en castellano



- ÁLAVA**
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ☎13 78 24
- ALICANTE**
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎546 79 59
- ALMERÍA**
Almería Av. de La Estación, 28 ☎26 06 43
- ASTURIAS**
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎534 37 19
- BARCELONA**
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ☎412 63 10
• C.C. Glòries - Av. Diagonal, 280 ☎486 00 64
• C/ Sants, 17 ☎296 69 23
Badalona
• Olot Palmer, s/n ☎465 62 76
• C/ Soledad, 12 ☎464 46 97
Manresa C/ Angel Guimerà, 11 ☎872 10 94
Mataró C/ San Cristóbal, 13 ☎790 22 78
Sabadell C/ Filadelfos, 24 D ☎713 61 16
- BURGOS**
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎22 27 17
- CÓRDOBA**
Córdoba María Cristina, 3 ☎48 66 00
- GIJÓN**
Gijón C/ Joan Regla, 6 ☎22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ☎60 16 65
- GRAN CANARIAS**
Las Palmas de GC
C.C. La Ballena
C/ Presidente Alvear, 3 ☎23 46 51
- GRANADA**
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎26 69 54
- HUESCA**
Huesca C/ Argensola, 2 ☎23 04 04
- JAÉN**
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎25 82 10
- LA CORUÑA**
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎59 92 88
- MADRID**
Madrid
• C/ Montería, 32 2ª ☎522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎527 82 25
• C.C. La Vaguada, Local T-038 ☎378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎643 62 20
Las Rozas C.C. Burgoencentro
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 ☎261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎246 38 00
- MALLORCA**
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Nel, 11 ☎72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎40 55 73
- MURCIA**
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. Edif. Condestable
- NAVARRA**
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ☎27 18 06
- PONTEVEDRA**
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎22 09 39
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 ☎26 16 81
- SEGOVIA**
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎46 34 62
- SEVILLA**
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎467 52 23
- STA. CRUZ DE TENERIFE**
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎29 30 83
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ☎333 96 19
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎22 18 28
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ☎410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎464 97 03
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ☎976 21 82 71
• C/ Antonio Sanguin, 6 ☎976 53 61 56
- ARGENTINA**
Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16

Ven a visitar nuestros Centro MAIL y entrega el cupón de reserva.

CDROM Windows® 95



Promoción válida hasta fin de existencias

Haz tu reserva enviando este cupón a Centro MAIL o envíalo por fax (91) 380 34 49. Si te das prisa, te llevas además una super camiseta de regalo.

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.

Nombre y Apellidos.....

Domicilio.....

Localidad.....

C.P. Teléfono

Fecha de reserva

Sistema PSX 6.990 CDR 5.495



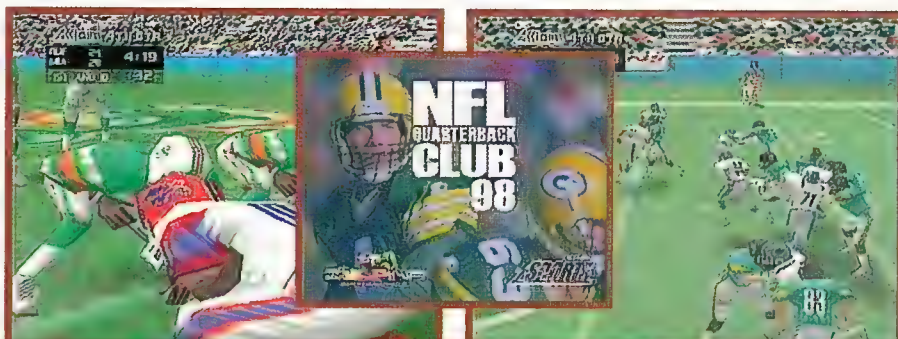
+ camiseta de regalo



A PIE DE PISTA

LOS DEPORTES DE EQUIPO LLEGAN CON CUENTAGOTAS A LOS 64 BITS DE NINTENDO. TRAS PROBAR SUERTE CON EL FUTBOL Y EL HOCKEY SOBRE HIELO, EL FUTBOL AMERICANO HACE UNA APARICION ESTELAR. LOS RESPONSABLES DE NFL QUARTERBACK CLUB 98 SON EL DUO ACCLAIM E IGUANA, CREADORES DE VARIAS DE LAS ENTREGAS ANTERIORES PARA SNES Y PLAYSTATION. LA PRINCIPAL INNOVACION SE HACE EN EL APARTADO GRAFICO, EN EL QUE SE LOGRAN UNOS PLANOS ESPECTACULARES. LA JUGABILIDAD Y LA VARIEDAD DE OPCIONES SE MANTIENEN EN LA LINEA DE SUS ANTECESORES, EN UNO DE LOS TITULOS LLAMADO A SER REFERENTE OBLIGADO PARA POSTERIORES LANZAMIENTOS.

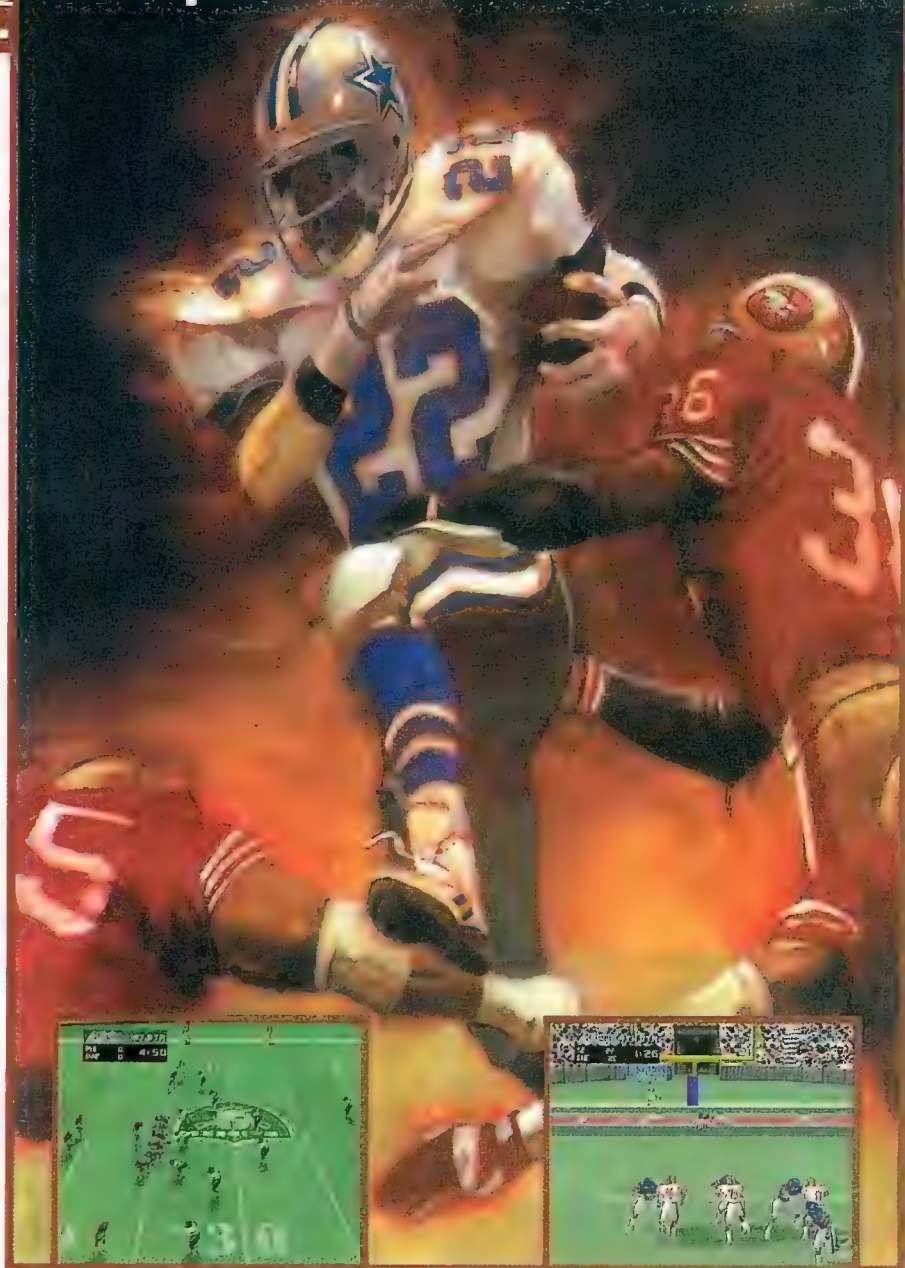
■ J. ITURRIOZ ■



NINTENDO 64

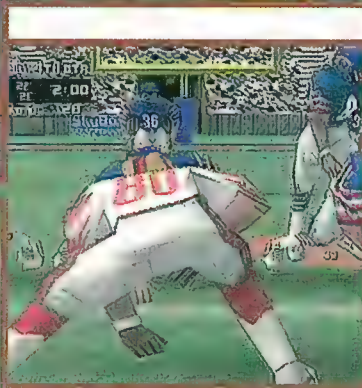
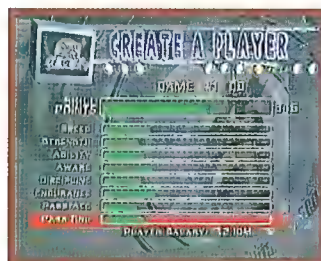
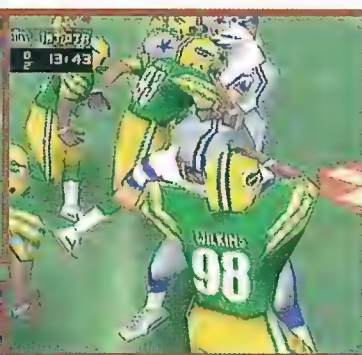
NFL QUARTERBACK CLUB 98

NINTENDO 64



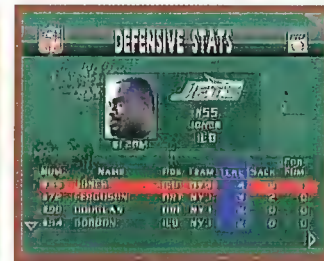
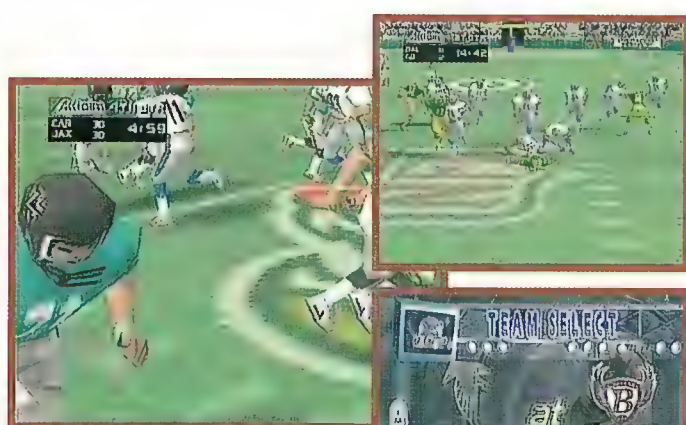


El binomio **Acclaim-Iguana** vuelve a la carga en el mundo del fútbol americano. Después de dos versiones para **SNES** y para **PlayStation** han decidido dar el salto a los 64 bits de **Nintendo**. De esta forma se convierte en la primera aparición de este deporte para el citado sistema, siendo a su vez el tercer deporte en equipo en hacer su aparición (antes lo hicieron el fútbol y el

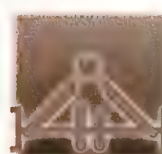
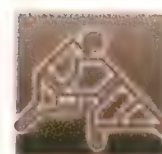
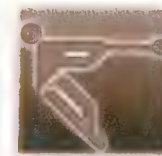


hockey sobre hielo). **NFL QUARTERBACK CLUB 98** es un fiel reflejo de sus antecesores mostrando notables similitudes con las versiones para **PlayStation**, tanto en el estilo de juego como en las opciones recogidas. La principal diferencia se encuentra en el apartado visual, donde se sustituyen los *sprites* en entorno 3D por unos impresionantes gráficos poligonales. La cámara libre permite elegir la distancia, ángulo e inclinación de los planos, lo-

grando imágenes nunca vistas en esta disciplina deportiva. En la jugabilidad destaca la posibilidad utilizar el *Rumble Pak*, un periférico que permite vivir en nuestra propia carne la brutalidad de los bloqueos realizados por gigantes que superan los 100 kilos de peso y los 2 metros de altura. También merece mención aparte el editor de jugadores, en el que existe una relación directa entre el salario a pagar y los puntos de habilidad con los que se pre-



tende dotar al deportista. Aunque en nuestro mercado no será un aspecto decisivo, vuelven a aparecer reproducido los partidos memorables de la **NFL**, permitiendo con ello que cualquier aficionado pueda cambiar la historia. Una buena presentación y unos diálogos del comentarista y de los propios jugadores en los que el acento americano rebosa por todas partes, hacen el resto en uno de los pioneros en el terreno deportivo para **Nintendo 64**.



Con las pilas recargadas para lo que se nos avecina para estas navidades, es lógico que entre tanta oferta no sepáis realmente qué os conviene más. Y para eso están estas páginas, para intentar solucionar vuestras preocupaciones de la mejor manera posible. Así que ya sabéis, escribidme a **SUPER JUEGOS**, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

P
R
E
G
U
N
T
A

D
E
L
M
E
S



Ya comienza a haber informaciones sobre nuevas consolas. ¿Eso quiere decir que debemos ir ahorrando y preparando la jubilación a las 32 bits?

Esta pregunta se lleva repitiendo durante los dos últimos meses, y desde aquí quiero, dentro de mis posibilidades, frenar la preocupación de muchos que piensan que su «casi» recién estrenada y flamante consola pase al armario trastero. Sí, es cierto que hay rumores, y que probablemente saldrán nuevas consolas antes de dos años. Pero no hagáis el panoli. Quienes dan buenos juegos y aún les quedan más de dos años de vida son las consolas que tienes ahora en el mercado. Invierte en el presente, y preocúpate del futuro sólo como curiosidad. Todo a su debido tiempo.

PISTAS DE AUDIO



Qué tal! Soy un asiduo lector de vuestra revista, tengo 29 años, poseo una Saturn y una PSX:

- 1) ¿Por qué en un equipo de música no se pueden escuchar las pistas de audio de los CD de PlayStation y sí los de Saturn?
- 2) ¿Qué tal ENEMY ZERO? ¿Es tipo D?
- 3) ¿Qué juego te parece mejor, WORLD-WIDE SOCCER 98 o FIFA 98?
- 4) ¿Sabes si sacarán en España el juego de Square PARASITE EVE? ¿Qué tal está? ¿Saldrá traducido?
- 5) ¿Va a hacer Sega la conversión a Saturn de los juegos THE HOUSE OF THE DEAD y THE LOST WORLD?
- 6) ¿Me aconsejas adquirir RESIDENT EVIL D. C. teniendo el primer RESIDENT?
- 7) ¿Merece la pena FADE TO BLACK? ¿Es muy difícil?

Javier Carrillo Rodríguez, Madrid

Tienes la suerte de tener dos grandes consolas, intentaré ayudarte.

- 1) Eso depende de cada juego. Hay algunos de PSX que se puede y otros que no, y lo mismo pasa en Saturn.
- 2) Es tipo D, y difícilillo. Está bien.
- 3) Un FIFA siempre será un FIFA, y su legión de seguidores será por algo. Personalmente yo prefiero el W. S. 98.

- 4) Pues ni idea. Además creo que aún no ha salido ni en Japón. Es muy pronto para contestarte, no lo he visto.
- 5) Sega sólo ha confirmado THE HOUSE OF THE DEAD. La conversión de su otra recreativa es aún una incógnita.
- 6) Si te gustó mucho, pero mucho, sí.
- 7) Pues no está mal, pero hay muchos juegos que me compraría antes que ese. Sí que es complicadillo.



GAME SHARK

Hola Scope, tengo una PSX y algunas preguntillas para tí: 1) Me he pasado el RESIDENT EVIL y el TOMB RAIDER, y me encantan. ¿Para cuándo las segundas partes?

- 2) Tuve un tiempo el RIDGE RACER REVOLUTION y me gustó mucho. Ahora quiero



comprarme uno de coches. ¿Porsche Challenge o Rage Racer?

3) ¿Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2, o ambos?

4) Teniendo en cuenta que Resident Evil es mi juego favorito y que no lo tengo (me lo prestaron), ¿merece la pena R. E. Directors Cut?

5) ¿Qué otros juegos hay para PSX del tipo del Resident o el Tomb Raider que sean buenos?

6) Y la última y la más importante. En la web de GAMEFAN (www.gamefan.com) he encontrado unos trucos para el Resident Evil y para Tomb Raider que no se utilizan, ya que son unos «Game Shark Codes». ¿Qué significa eso de Game Shark? ¿Son códigos falsos?

Muchas gracias por todo, ha sido un placer escribirte.

Anónimo, Córdoba

Hola «anónimo». Placer el mío por recibir tantas cartas, y pesar por no poder responderos a todos.

1) El Resident Evil 2 se espera para Marzo, y el Tomb Raider 2 en Noviembre-Diciembre.

2) Si tuviera que elegir entre esos dos me quedaba con Rage Racer, y me ampliaras el margen, Test Drive 4 también es de mis favoritos.

3) Sin duda ambos, pero lógicamente la segunda parte tiene más alicientes.

4) Pues en tu caso sí. Y aunque lo tuvieras y si es cierto que tanto te ha gustado, también.

5) Nightmare Creatures puede recordarte a ambos juegos. Saldrá en Enero, aunque algún indocumentado ya lo ha comentado, va a sufrir cambios en su desarrollo, con lo cual lo que hayas leído por ahí no te valdrá para nada.

6) El Game Shark es un artilugio tipo Action Replay, también de Datel, y lo que

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

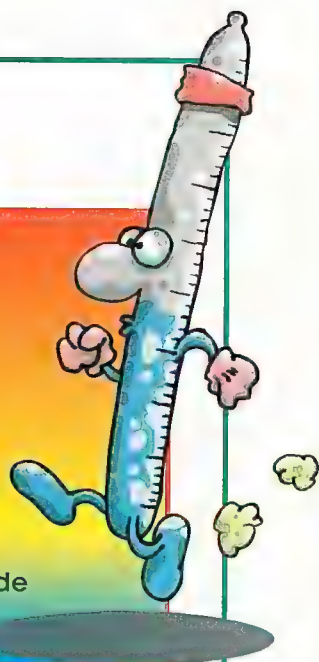
■ El pack de Lylat Wars, un ejemplo a seguir.

TEMPLADO:

■ Las novedades de Nintendo 64, bien de calidad, pero no demasiadas en número.

FRIO:

■ El nuevo Dragon Ball, más flojo que el intestino de una abuela.



has visto en la web de GAMEFAN son códigos para ese aparatito. Si quieres utilizarlo deberás comprarlo en alguna tienda de importación, ya que no se distribuye en España.

prarías para tener una colección amplia, buena y variada? (Excluyendo deportivos y de lucha)

Un saludo a todos y muchas gracias por adelantado.

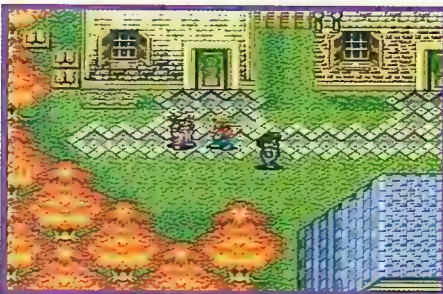
Javier Santana Panero, Orense

CLASICOS POPULARES

Hola The Scope! Soy Javier Santana, un chico que lleva siguiéndolos desde las míticas navidades de 1994. El tema por el cual te escribo es el siguiente: Tengo una Nintendo 64 con el Mario 64, Mario Kart y el ISS64 que me parecen soberbios. El caso es que también tengo una SNES, y he estado pensando en intentar conseguir grandes juegos clásicos y de calidad para esta consola antes de pasar de lleno a dedicarme a los 64 bits. Por ahora tengo: Super Mario World, Super Mario Kart, Zelda, Super Metroid, DKC, DKC2, DKC3, Killer Instinct, ISS de Luxe, Tetris Attack, Yoshi's Island, Illusion of Time, Toy Story, Unirally, Kirby's Dream Course, Kirby's Fun Pak, Smash Tennis y Street Fighter Alpha2.

Y aquí va mi pregunta: Basándote en esta lista, ¿qué dos juegos de SNES más te com-

La verdad es que me llena de satisfacción que haya gente que aún bebe de clásicos. Y más aún de SNES, que cuenta con un catálogo impresionante de joyas. Te voy a dar una pequeña lista de algunos de mis favoritos que no tienes. Yo me compraría Starwing, Star Wars, F-Zero, Pilotwings, Terranigma, Secret of Mana, Parodius, Axelay, Castlevania IV, Super Ghouls 'n Ghosts, Mario All Stars y alguno que se me quedará en el tintero. Si tuviera que elegir dos, Castlevania IV y Starwing podría ser mi selección.





La red interactiva que pondrá a cada uno en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

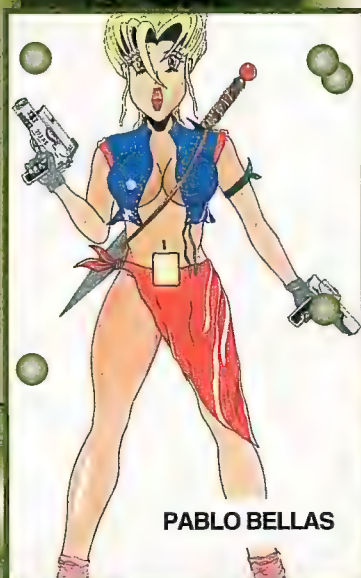
Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Qué asco! Se acerca la Navidad, ese periodo en el que, en teoría, reina el amor, la concordia, la amistad... Todas esas idioteces que no son sino un disfraz de lo que realmente sentimos. En fin, espero que se os atragantes. Los que queráis permanecer en el mundo real, conectaros a Internecio.

SUPERCOLFO



PABLO BELLAS

EL COBARDE AFILABANDURRIAS

Estimado **SUPERCOLFO**, te escribo por vez primera con la esperanza de que tú, en la gracia de tu infinita sabiduría, me liberes del pozo de mi ignorancia arrojando sobre mí a luz de tu sapiencia.

A diferencia de los que te escriben últimamente, no soy una chica, y para demostrarlo adjunto la presente una foto (yo soy el de la calavera). Esa calavera fue un recuerdo que me traje de la puerta blindada del pabellón del hospital militar en el que me internaron a causa de las purulentas ronchas que me produjo el contagio del virus palúdico costoso en una loca noche de amor contra natura en compañía de **Olga Medina**.

Sin más, doy paso a mis cuestiones:

1) No recuerdo en qué publicación del sector (las compro todas) leí que una de las imposiciones de **Sony** a la hora de programar un juego es que los personajes no pueden tener cuatro dedos, ya que la mafia japonesa amputa un dedo a sus víctimas, y ello podría recordárselo al usuario japonés. ¿Por qué en **ABE'S ODDYSEE** el protagonista no sigue esta norma?

2) Hace meses que **Olga Medina** no nos habla de su afición por los plátanos. ¿Acaso prefiere ahora las berenjenas? ¿Crees que por el hecho de que su padre está gordo ya es un travesti? ¿Es cierto que su madre, tras rebajarse en 2/3 su volumen, todavía parece una vaca? ¿Su madre al darla a luz fundió los plomos? ¿Necesitaron tanta agua oxigenada en el parto que aquel día en todos los hospitales tuvieron que usar agua de liti-nes? ¿La tele en la que visiona sus vídeos caseros es panorámica?

3) ¿Qué opinión te mereció en su día el mítico **Spectrum**? ¿Sabías que el **CAAD** de **Valencia** sigue programando para él?

4) Los cables **Scart** que adjuntan **N64** y **PlayStation** (tengo las dos consolas) no proporcionan toda la nitidez de imagen de la que estas máquinas son capaces. ¿Pondrá a la venta **Nintendo** un cable **Scart** que si lo hago, al igual que hizo **Sony**?

5) En mi último análisis el nivel de nicotina en la sangre fue alarmante. ¿Crees que debería renunciar a mi cigarrillo tras el acto amoroso o simplemente pedirle a **Olga Medina** que no se distraiga con su recuerdo de Cuba mientras me espera?

6) ¿Crees que es coincidencia que tanto los teléfonos públicos como **Olga Medina** tengan ranura y que funcionen con cinco duros?

7) Debido a la política expansionista de mi empresa, la conocida **Rental Medina's and Mother Co. Ltd.**, he decidido lanzar los siguientes productos. Dime cuáles son, según tu opinión, los que prometen mayor éxito: Para las divorciadas y solteras, un aparatito relajante que dice «te quiero»; para las cornisarias

un 'ingenioso' artilugio que cada vez que escucha una bofetada da otra, y para los libertadores (¿?) del Norte (yo también prefiero no hablar de ellos) un nuevo modelo de cóctel molotov con sentencias de algarada callejera garantizadas de regalo. 8) Dime cómo podría conseguir una copia de algún trabajo de **Nancho Novo**, tengo curiosidad por escucharlo.

Bueno, esto es todo amigos. Si me pones en ridículo intentaré mejorar, pero si no me publicas la última parte de la séptima pregunta por cobardía, me habrás defraudado profundamente. Has publicado cosas más fuertes. Atentamente:

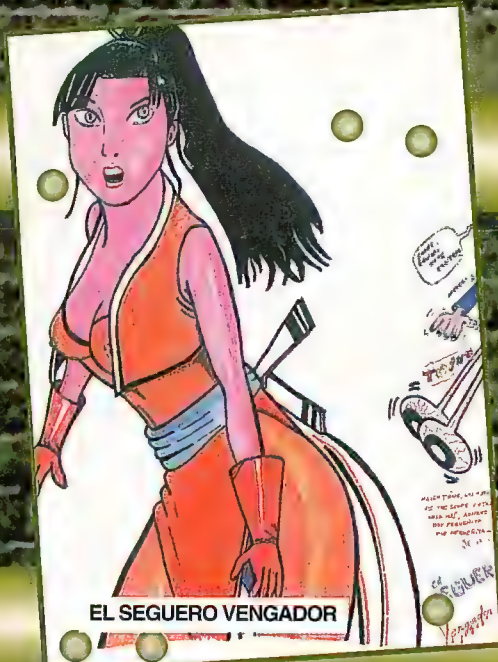
Ladislao Arjona Antón, Barcelona

Triste, patético, lamentable. He aquí el ejemplo de un príngao, polipomorfo y zancadilleabuelas que, por miedo, cobardía o peloterismo no se atreve a ofenderme y arremete contra una de las lectoras que más se ha distinguido por eliminar violencia en la sección. **Olga**, ya ves que a quien tiendes la mano, te devuelve una bofetada. Pero no te preocupes, que trataré de vengar este ejemplo gratuito de violencia verbal como se merece.

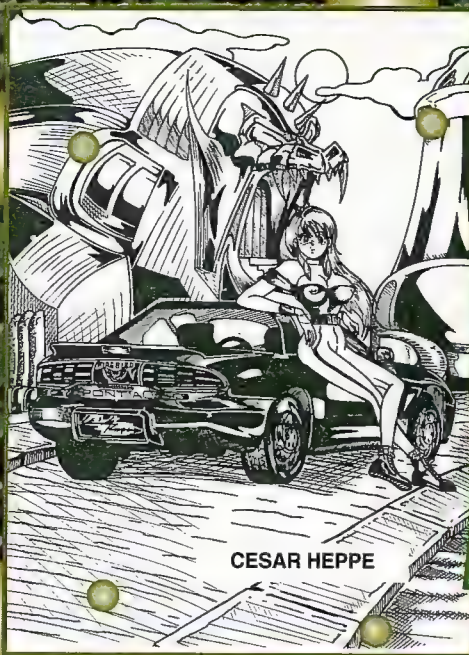
Eunuco Lalo, el único pozo que tienes es tu boca, que huele más a detritus que los calcetines de lana de **Pavarotti** después de la maratón de **Boston**. La foto, en la que sales con tu grupo de música (¿?) apesta (apuesto a que sois los reyes de los asilos). Espero que toquéis bien, por que si es por imagen no vendéis un disco ni a **Miguel Durán**. Por cierto, que no os afeitéis la barba no os hace un aspecto más cool, sino más cerdos. Sois los **Spice Boys**, pero spice por lo que os pican las ladillas... Una duda, ¿quién es el que sale colgado de la pared? En fin...

1) Creo que lo entendiste mal. Lo de los cuatro dedos se refiere a cuatro dedos de frente. Esa es la razón por la que te descartaron como protagonista del juego **THE FLEMATIC VENT OF THE ANUS**, aunque por imagen y personalidad cumplías de sobra.

2) Mira Lalete, a tanta pregunta necia, sólo se puede responder de una forma similar. Tu homosexualidad frustrada (lo único que has tocado en tu vida es tu guitarra, y fatal por cierto) no debe llevarte a meterte con tus rivales de tu nuevo sexo. ¿Acaso estás enamorado de su novio? ¿Ves en **Olga Medina** el ejemplo de mujer que tú siempre quisiste ser? Déjalo, por mucho que te pongas el traje de tu madre (con lamparones de tus vecinos incluidos), jamás llegarás a tener un aspecto femenino al uso. Tu aliento, espalda velluda, el olor a ornitorrinco y el microscópico apéndice frontal te delatan.



EL SEGUERO VENGADOR



CESAR HEPPE



NACHO HERNANDEZ

INSULTORIO interNECIO

- 3) Tuve mas conexiones con Atari que con la máquina de Commodore. El Club de Amantes del Asno Diarreico, del que tú eres tesoro (guardas el abono orgánico en tu estómago, cual hormiga preparándose para el crudo invierno), que programe para lo que quiera.
- 4) Jamás, porque Nintendo 64 no está preparada para un cable RGB. Si lo hicieran tendrían que modificar su circuitería. De todas formas, si dejas de limpiarte el culo con la pantalla (es cel que buen papel, no tele que buen papel), probablemente dejarás de jugar con esa niebla verde.
- 5) Si dejaras de fumar puros de rodillas, quizá baje tu nivel de nicotina y elimines esa molesta carraspera.
- 6) Pues fíjate tu qué casualidad, tú sólo con uno duro de otro ya te arreglas para funcionar.
- 7) Lo de las solteronas y las comisarias es una solemne tontería. Respecto a esa pandilla de degenerados del norte, yo les haría un cóctel molotov que les volara los epidídimos, para que se reproduzcan por esporas. A los riñatos de las algaradas les colgaria del tobullillo de las orejas a cables de alta tensión hasta que tocaran el suelo y Dumbo a su lado parecería un reptil.
- 8) Pues yo lo pillé a la salida de un concierto... Ni idea, pero te aseguro que me identifico con sus letras. Yo publico lo que a mí me da la gana. Cobarde tú por meterte con alguien que no soy yo. Insultame a mí, no a mis lectores. Si alguien se metiera contigo también saldría en tu defensa, necio.

EL JULAY CON OMBLIGO CASPOSO

Hola Supergolfo, te escribo por primera vez aunque anteriormente escribí al «The Pollister» en su «peazo de zeción JAMI-GAMANIA».

- 1) ¿Usáis Amiga para hacer la revista?
- 2) ¿Qué modelo usa The Pollister?
- 3) ¿Un jetabits cuantas caraduras son?
- 4) ¿Eres tan feo como te dibujan o es que el que te dibujó es más torpe que De Lucar bailando con tacones?
- 5) ¿Qué juego prefieres, «NEMEMAN» o «THE RESIDENT EL-FIL»?

Adios supermorfo.

J. U. L. U. G. A., Madrid

Seré breve, porque no mereces otra cosa. Además, si eres de los que escriben a Rulfo Montonini, el paladín de Grip-pal, Frenadol y demás medicamentos, está todo dicho.

- 1) Pues sí. Con la tarjeta aceleradora, al poner un emula-

dor de Spectrum, salen unos sandwiches supercalentitos debido a las altas temperaturas de proceso que alcanza. Yo hago las amigas de los de la revista, que es otra cosa.

- 2) Uno primavera-verano, talla mamut y con vuelo, que le queda a las mil maravillas a nuestro paraguero.

3) Pues según la tabla coaxial de equivalencias nobles, más o menos unos quince spaguetis con queso parmesano.

- 4) Pues ahí estás equivocado, ya que De Lucar luce palmito bailando sevillanas con sus tacones de 10 cm que es un primor. Le llaman «el chungo» por su similitud estilística, fisiológica y sexual con «la chungu».

5) Mi juego favorito es el de café de plata que me regaló tu madre por los favores ofertados a tu hermana. Si lo se no lo hago, tuve que infiltrarme durante dos meses para evitar enfermedades.

Adios imbécil.

GOLFOMENSAGES

Adolfo el de Uno para todas. Recibí tu vídeo en el que sale tu patética actuación en ese concurso y El puente. Tu striptease hizo que vomitara mi cacatúa, pero debo reconocer que gracias a ti mis colegas y yo pasamos una noche en grande a carcajada limpia. Por cierto, me dice el scopeto que le llamaste y le contaste que ibas a salir en Hoy Por Hoy Madrid, el programa de la Ser, bajo el pseudónimo de Dolphy Love... Me alegro por ti, la radio es el medio ideal para alguien con tus carencias físicas. Suerte, si sigues así acabarás de chico Hermida (cuando presente un programa tipo X-Files). D. C. P., de Getafe, se nota que te has esforzado, pero después del accidente creo que tu intelecto no da para más. Ah! Quizá algún día ponga la foto de Lara Croft sin censura... Así ya no tendrás que espiar a tu abuela. The Albert de Barcelona, si me dices que tu próxima carta es mejor, pues me espero para publicarte. Y si el hecho que te publique hace que te ganes 500 pelás, pues mandame una comisión (de festejos a ser posible y con tías en tanga) y me lo pensaré. Pedro Villa, me transmitieron tu mensaje, y ahora, más que un dibujo, me gustaría que me mandaras una foto tuya, porque no me creo que midas dos metros y pico. Lo siento, no llamo a nadie por teléfono, pero prometo publicarte si tu próxima carta es divertidilla. Ah!, lo que ponía en la carátula del vídeo de RANMA de que se disfrazaba de mujer es realmente triste... Pero qué puedes esperar de alguien que ha escrito eso sin ni siquiera verse un sólo capítulo de la serie. Segramen-

te que le sonaba eso de algo y lo puso. Viva la seriedad. Willytron de Madrid, gracias por mandarme las cartas retrasadas, y te digo lo mismo que a tantos otros: las gambas volverán, y os avisaré con suficiente antelación. Knuckles, de Lleida, no te preocupes tanto por sus fallos o por tener que pagar para que te «regalen» algo. El mejor castigo es la ignorancia, así que olvídate que existen, como hago yo. Respecto a lo de las japonesas... Yo no las echo de menos, y me temo que casi nadie las añora. Super J, si me invitas a ir a Cádiz sin alojamiento ni viaje incluido yo te invito en las mismas condiciones a una vuelta al mundo y a dos meses en Hawaii. Pedro Miguel Ramos, tu dibujo de ordenador tiene mérito, no lo dudo, pero creo que convendrías conmigo que es más feo que The Punisher desnudo, de espaldas y agachándose a por un duro. El saludo es tuyo. Bonigolfo de Leganés, te quejas de que tu credulidad espiritual y estado físico y anímico se te agotan por no publicarte... Parece mentira, cuando eres de los que más caso hago... Cristina, el dibujo de tu hermano es un poco heavy... Me estoy enamorando de ti, ¿tienes pelás? Hadie, mientras no me mandes una foto actual, me seguirás pareciendo Marcellino Camacho. Eso sí, me caes requetebien y me gustan tus cartas.





Dicen que cada época tiene sus propias preguntas... pero hay cuestiones en nuestra vida que no entienden de épocas y que nadie ha sabido respondernos. Para aquellos que no desistieron y siguen buscando respuestas nace...



La nueva revista mensual de lo **insólito**

Xanadu

para descubrir la otra cara de la **realidad**

Xanadú, según lo describió el poeta Samuel Taylor Coleridge, era el palacio ideal en el que se reunían los sabios para compartir sus ideas para mejorar la humanidad. Basada en ese hermoso concepto de colaboración para el desarrollo del hombre a través del conocimiento e intercambio de ideas, la revista XANADU nos acercará cada mes, de una manera clara y amena, a los temas que apasionan a los amantes de las divulgaciones científicas, las investigaciones históricas y las revistas de autoayuda y salud natural. Se trata de una oferta nueva y diferente que cuenta con el asesoramiento de un equipo científico y universitario formado por veinticinco especialistas en los más diversos temas, y la colaboración de personajes y autores tan dispares como Alex de la Iglesia, Carmen Posadas, Pepe Rodríguez, Román Gubern, Andreu Martín, Zoe Valdés, el Gran Wyoming, Manuel Leguineche o Joaquín Cortés. XANADU

cuenta también con la valiosa aportación de varias decenas de corresponsales desperdigados por toda la faz de La Tierra en busca de la información más candente e

Descubre tu lado animal. Una apasionante y concienzuda investigación de XANADU sobre la relación de los animales con las fuerzas del más allá.





El mundo oculto de las supersticiones futbolísticas. Contamos todos los miedos, amuletos, y exorcismos de los jugadores más importantes de nuestra Liga.



P. ¿A qué tipo de lectores está dirigida?

R. Personas jóvenes e interesadas por mejorar su vida, por informarse de la actualidad contada de otra forma, deseosa de que le descubran hechos insólitos que afectan a su vida cotidiana. XANADU es una revista mensual de información y descubrimiento dirigida a un lector preparado y exigente.

P. ¿Cómo surgió la idea de crear esta revista tan especial?

R. No había ningún producto que cubriera estas inquietudes. Un estudio de mercado nos indicaba un interés creciente por el desarrollo personal, la cu-

interesante del momento. Otro novedoso aspecto que habla de la originalidad de XANADU es su carácter reivindicativo, que pretende denunciar el engaño, la injusticia y la insolidaridad humana, y su intención de encauzar las propuestas y acciones de los lectores encaminadas a ayudar a los demás. Las puertas de XANADU están siempre abiertas a todo aquello que pueda ampliar nuestros conocimientos de una manera atractiva, que aumente nuestra autoconfianza y nos haga sentir cada día mejor. Es una revista útil y eficaz, accesible, con un lenguaje claro y directo, sin latinajos ni terminologías propias de especialistas que sólo pretenden demostrarnos su sapiencia. En cada número de XANADU tendréis una cita con la aventura, el conocimiento y la búsqueda de la felicidad interior y colectiva. El precio del primer ejemplar será de 250 pesetas y una tirada de 500.000 ejemplares apoyada en una campaña publicitaria en prensa, radio, televisión y carteles de más de 300 millones de pesetas. Para los aficionados a Internet, XANADU abrirá próximamente una página web con un montón de interesantes sorpresas.

JOSE MARIA PERCEVAL

director de la revista Xanadu



P. ¿Qué lugar ocupa XANADU en el panorama actual de revistas?

R. Es una oferta nueva y diferente dentro del campo de las revistas de divulgación científica, de investigación histórica y las publicaciones prácticas de autoayuda y salud natural.

riosidad por los misterios de la historia y por los temas de investigación sobre los poderes de la mente, el deseo de contar con remedios prácticos de medicina natural, una inquietud por el naturismo y la solidaridad, etc.

P. ¿Cómo definiría XANADU?

R. Una revista de divulgación científica de lo insólito en un lenguaje claro y accesible y una publicación práctica para la superación de los problemas personales. En ella profundizamos sobre todos los temas extraordinarios, asombrosos, o extraños, sin despreciar de antemano ningún camino. No hay nada irrefutable. Si un argumento es sólido y aporta nuevas pruebas, debe considerarse.

EL PRIMER NUMERO

ACTUALIDAD

Lobbies espirituales que rodean al gobierno y conspiraciones vudúes contra la monarquía.

IMPACTO

Las supersticiones futbolísticas.

EXPLORACION

El poder mágico de las mujeres.



CAMPO ASTRAL

El zodiaco de Madrid y Barcelona.

INVESTIGACION

El mito de la Virgen María.

DESCUBRIMIENTO

Análisis criptográfico del tapiz medieval de Bayeux, cuyas profecías afectan al destino de la corona británica.

DEBATE

Envenenamiento por el excesivo consumo de fármacos.

UFOLOGIA

La CIA contra los descubrimientos de Roswell.

VIAJES MAGICOS

Los dos centros hispanos del saber oculto judío: Girona y Toledo.

SECCIONES

Internet. Interpretación de los sueños. Numerología. Ergonomía. Permacultura. Remedios mentales. Música New Age. Dietética. Decoración natural. Nuevo erotismo.

Resultados de concursos

GANADORES CONCURSOS

Los afortunados ganadores de un juego NAMCO MUSEUM VOL. 4 han sido:

Juan Carlos Funes (GRANADA)	José Luís Piñuela (AVILA)
Francisco J. López Díaz (BARCELONA)	Juan José Briega (ALICANTE)
Juan Miró Hernando (LERIDA)	Jorge Broc Valls (ZARAGOZA)
Manolo González Alegre (BARCELONA)	Asián Jiménez (SEVILLA)
Rafael Rodríguez Rotger (BALEARES)	Ricardo García Buendía (CUENCA)
Antonio J. Caracena Palmero (MADRID)	Juan Miguel Lobato (VALLADOLID)
Marco Antonio López (MADRID)	Gustavo Cimadevilla (ASTURIAS)
Samuel Ramón Ortega (MALAGA)	Augusto Córdoba Núñez (CORDOBA)
Angel Herrera Infante (TOLEDO)	Juan Carlos Domínguez (HUELVA)
José María Garrido (CADIZ)	Daniel Bornez Martínez (GUIPUZCOA)

Los agraciados con un juego SPEEDSTER han sido:

Moisés Galán Castro (SEVILLA)	Iván López Caballero (TOLEDO)
Carlos Suárez García (ASTURIAS)	Michael Alonso Rodera (MADRID)
David Aracil Sierra (VALENCIA)	Antonio Jesús García Rodríguez (MALAGA)
Fco. Javier Morón Sánchez (SEVILLA)	Héctor del Moral Núñez (HUESCA)
Pedro Castilla Cavas (GERONA)	Josué Escanilla Beato (SALAMANCA)
Miriam Romero Ale (BARCELONA)	Ander Murillo García (GUIPUZCOA)
Augusto Córdoba Núñez (CORDOBA)	Rubén Colino García (VALLADOLID)
Angel M ^a Sanz Atxutegui (VIZCAYA)	Pedro Enrique Panadero Ruiz (CORDOBA)
Fernando Pérez Gutiérrez (CANTABRIA)	Amelio Romero Cabet (HUELVA)
Carlos Ruiz García (CIUDAD REAL)	Juan Mauel Ojea García (PONTEVEDRA)
José Luis Poza Guerra (PALENCIA)	Aitor Calviño Casal (LA CORUÑA)
Pau Hernández Monforte (ALBACETE)	Miguel Angel Cuervo Flores (BADAJOZ)
Dani Núñez (ALICANTE)	

He aquí los ganadores de un juego WARCRAFT 2:

Miguel Esquerdo Pérez (ALICANTE)	Héctor Del Moral Núñez (HUESCA)
Emilio Moreno Estévez (MADRID)	Adrián Alonso Enguita (ASTURIAS)
Fernando Viera Melchor (BADAJOZ)	Joan Vendrell Farreny (BARCELONA)
Miguel Rodríguez Pallarés (TARRAGONA)	Pablo Burillo Guerrero (MURCIA)
Juan M ^a Olalla García (VICAYA)	Antonio Costa Rubio (CADIZ)
Eneko Parraga (NAVARRA)	Rubén Millán González (VIZCAYA)
Raúl Delgado Moreno (MALAGA)	Marco Paulo Práceres Magalhães (ORENSE)
Javier Azaña (MADRID)	Manuel Moreno López (SEVILLA)
Manuel Morales Rodríguez (TOLEDO)	José Jiménez Valverde (BARCELONA)
Vicente Almela Campesino (CASTELLON)	Agustín Hoz Rodríguez (CANTABRIA)
José Álvarez Candedo (PONTEVEDRA)	Jonathan Casanova Menéndez (ASTURIAS)
Roberto Pérez González (LEON)	Manuel Sánchez Pardo (CANTABRIA)
Daniel Lorente Camerano (ZARAGOZA)	Fco. José Romera del Pozo (SEGOVIA)
Ramón Mangas Escudero (CIUDAD REAL)	Frederic Sánchez López (ALICANTE)
Borja Pérez Gómez (MADRID)	Begoña Catalina Merino Sánchez (MADRID)
José Manuel Sarria Orozco (MALAGA)	David Martínez Sánchez (ALAVA)
Francisco Jaén Gallud (ALICANTE)	Alberto Villamor Ros (LA CORUÑA)
Joan Carrasco Jordán (BARCELONA)	Julio Alberto Acevedo García (BARCELONA)
Alejandro Longo Sánchez (ASTURIAS)	Raúl Franch Segura (GERONA)
Adrián Fdez.-Delgado Villalba (VALENCIA)	Antonio Jesús Guerrero Benítez (SEVILLA)

NOS VAMOS DE

COMPRAS

NOS VAMOS DE

COMPRAS

NOS VAMOS DE

COMPRAS

GameSHOP

PEREZ GALDOS, 36 Bajo.
02003 ALBACETE
Fax: (967) 50 22 15

967-507 269



ABE'S ODISEE
ACE COMBAT
AGENT ARMSTRONG
BUSHIDO BLADE
CROC
DRAGON BALL Z
FANTASTIC FOUR
FATAL FURY REAL BOUT
FIFA 98
HERO'S ADVENTURE
ISS PRO
FORMULA 1 97
MOSTER TRUCKS
MOTO RACER
MUNDO PERDIDO
NIGHTMARE CREATURES
PARAPPA THE RAPPER
RAY STORM
RAPID RACER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
TOMB RAIDER
TOSHIDEN 3
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT II



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
CON DESCUENTOS
ADICIONALES, INFORMATE
EN EL TELÉFONO
967-505226



BUG TWO
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
DISCWORLD 2
DRAGON BALL Z
DRAGON FORCE
DRAGONS HEART
FIFA 97
JUNGLA DE CRISTAL
KING OF FIGHTERS '95
LAST BRONX
LOST VIKINGS 2
MANX TT
QUAKE
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER
PUZZLE
SONIC 3D
SONIC JAM
SOVIET STRIKE
TOSHIDEN URA
WORLDWIDE SOCCER 98



DONKEY KONG 3
FIFA 98
ISS DELUXE
KIRBY'S FUN PACK
KIRBY'S GHOST TRAP
LUCKY LUKE
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS



BLAST CORPSE
CLAY FIGHTERS
DOOM 64
EXTREME G
F1 POLE POSITION
FIFA 64
GOLDEN EYE 007
HEXEN
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WAES
MARIO 64
MARIO KART
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MULTI RACING CHAMPION SHIP
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER



DRAGON BALL Z
EL MUNDO PERDIDO
FIFA 98
INTER. S.S.S. DELUXE
NBA LIVE 98
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TOY STORY
VIRTUA FIGHTER 2
WORMS



CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

TE CONFORMAS CON MIRARLOS O PREFIERES JUGAR CON ELLOS. ¡¡¡ LLAMANOS YA !!!

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS



DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID



PEDIDOS:
(91) 523 23 93

CHOLLO GAMES
VIDEOGAMES & COLLECTIBLES



DIRECCION:
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MADRID



PEDIDOS:
(91) 549 78 25



IMPORTACION

MOON RPG
STREET FIGHTER COL.
EINHANDER
MDK
BLASTO
FROGGER
STAR WARS MASTERS...
RAMPAGE TOUR ED.
PANDEMONIUM 2
RED ASPHALT
CRIME CRACKERS
NAMCO ENCORE
RIVEN



IMPORTACION

WILD CHOPERS
POCKET MONSTERS
EXTREME G
AERO FIGHTERS ASSAULT
QUAKE
SAN FRANCISCO RUSH
BANJO KAZOOIE
MISION IMPOSIBLE
LAMBORGHINI 64
CLAY FIGHTERS 63 1/3
DIDI KONG RACING
SNOWBOW KIDS
PUYO PUYO SUN 64
KEN GRIFFEY JR. BASEBALL
MORTAL KOMBAT MYTHOL...
TOP GEAR RALLY
MAZE



IMPORTACION

BLUE BREAKERS
DEATH OR ALIVE
SAMURAI SHODOWN 4
ANARCHY IN THE NIPPON
COURIER CRISIS
ENEMY ZERO (USA)
QUAKE
SEGA TOURING CAR
LUNAR (USA)
MAGIC NIGHT RAY EARTH (USA)
FALCON RPG COLL. (JAP)
SHINNING FORCE 3 (JAP)
VANDAL HEARTS (JAP)
DO DON PACHI



PAL

NIGHTMARE CREATURES
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2
CRASH BANDICOOT 2
CROC
FIGHTING FORCE
DEATHTRAP DUNGEONS
COLONY WARS
G POLICE
OVERBOARD
RAPID RACERS
CLOCK TOWERS 2
RESIDENT EVIL D.C.

NEO CD

ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 3
SAMURAI SHODOWN 4
FATAL FURY REAL BOUT
FATAL FURY REAL BOUT SP.
NINJA MASTERS
SIDE KICKS 1
FAR EAST OF EDEN ZERO
... Y 50 TITULOS MAS

**ESPECIALISTAS EN
JUGUETES ANTIGUOS**

STAR WARS
MADELMAN
GEYPERMAN
BIG JIM

**MERCHANDISING JAPONES Y DE VIDEOJUEGOS,
FIGURAS, POSTERS, RELOJES**

CAMBIO Y VENTA DE SEGUNDA MANO DE TODOS LOS SISTEMAS
GAME BOY GAME GEAR MASTER SYSTEM NINTENDO MEGADRIVE
SUPER NINTENDO 3DO SEGA SATURN PLAY STATION NINTENDO 64

U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS

**LIDERES
EN
IMPORTACION**



CONECTA

ATACA

DRIBLA

MARCA

DEFIENDE

PENETRA POR LA BANDA

JUEGA AL PRIMER TOQUE

HACE ASISTENCIAS

REMATA

FINTA

EL CRACK DEL DEPORTE

EL LARGUERO

Dirige José Ramón de la Morena . De 12 a 1.30 de la noche, José Ramón de la Morena sigue practicando su deporte favorito. El que le ha dado el liderazgo. El que le ha hecho batir récords de audiencia. Pasión por el deporte. Respeto a los deportistas. Espectáculo garantizado. Un estilo nuevo. El de un auténtico crack de la información deportiva.



Nº1 EN DEPORTE

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS
DE FÚTBOL DE LA MANO DE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95



CONTINUA
A LA
VENTA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96



EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA
DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO
TREPIDANTE.
INCLUYE GAFAS
EN 3 DIMENSIONES

UN VERTIGINOSO
DESCENSO A
LOS INFIERNOS
EN BUSCA DEL
TESORO MÁS
LEGENDARIO



PRECIO
RECOMENDADO
4.995 PTS



DESCUBRE LA MAGIA
DEL MEJOR BATTLE
RPG JAMÁS CREADO
PARA PLAYSTATION



LA CARRERA
FUTURISTA MÁS
ESPERADA DEL
MOMENTO QUE
TRIUNFÓ EN
LOS SALONES
RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.